3
IL RITORNO
BUTTERFIELD - HONIGMANN - PARKER
grecia
antica
Librogame®

A Martin Hammond

ISBN 88-7068-174-2
Titolo originale: «The Cretan Chronicles-Return of the Wanderer».
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

IL RITORNO

BUTTERFIELD - HONIGMANN - PARKER

illustrato da Dan Woods
tradotto da Flavio Gregori

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

L'ANTEFATTO E LE REGOLE

Tornato sulla nave, il capitano ti saluta e accoglie festante i sette giovani e le sette fanciulle che sono sfuggiti al labirinto. Sorridi ad una fanciulla che tanto ti ricorda tua madre ed ella ti restituisce il sorriso. Il capitano ti mostra la cabina che ti ha assegnato e l'equipaggio inizia a remare di buona lena verso la Grecia. Sali sul ponte per dare un'ultima occhiata a Creta, alla quale arrivasti ancora ragazzino, ma che lasci principe e sposo, Alteo il vendicatore. Ma all'orizzonte già si profilano i litigiosi venti.

In questo libro sei tu a fare la parte di Alteo, eroe greco che deve compiere una difficilissima missione: dovrai lottare contro animali feroci, banditi, avversari di ogni sorta, e dovrai cercare di acquistarti il favore degli dei durante le tue peregrinazioni. Il viaggio sarà molto difficile, ma sarai tu stesso a decidere il tuo futuro. Il libro, infatti, è suddiviso in paragrafi: alla fine d'ognuno d'essi ci sono delle istruzioni che ti consentono di scegliere tra varie possibilità di lettura. I paragrafi infatti si susseguono in ordine numerico, ma tu dovrai leggerli saltando da uno all'altro, a seconda delle istruzioni ricevute e del corso che intendi imprimere agli avvenimenti.

Se alla fine di un paragrafo non trovi nessuna indicazione, ciò significa che sei morto: evidentemente non eri ancora in grado di impersonare un eroe della Grecia antica: in questo caso riprendi dal paragrafo 1, oppure inizia a leggere *In viaggio verso Creta,* il primo libro delle avventure di Alteo. In questo modo potrai acquisire maggiore esperienza prima di affrontare i pericoli del viaggio.

Tutto ciò che ti serve è una matita, una gomma, un foglio di carta e un paio di dadi: ora puoi indossare le armi di Alteo e prepararti per

Il ritorno.

Potenza, Protezione, Onore e Infamia

Prima di iniziare l'avventura ci sono alcune regole da tenere presenti. La tua condizione psicofisica, l'abilità in combattimento, le relazioni con il mondo sovrannaturale e con quello degli uomini dipendono da quattro caratteristiche variabili: POTENZA, PROTEZIONE, ONORE e INFAMIA. Sono variabili perché il valore assegnato a ciascuna di queste caratteristiche muta nel corso del gioco e dev'essere perciò registrato in un FOGLIO DI VIAGGIO (lo trovi più avanti: si tratta di un FOGLIO DI VIAGGIO con già segnati dei valori esemplificativi, e puoi fotocopiarlo per giocare più volte). Sul FOGLIO DI VIAGGIO troverai anche uno spazio per registrare le ferite ricevute, a partire da SANO per arrivare a MORTO, attraverso FERITO e FERITO GRAVEMENTE: nel corso del combattimento, ogni volta che Alteo (o l'avversario) viene colpito passa da un livello a quello successivo (cioè da SANO a FERITO, da FERITO a FERITO GRAVEMENTE, da FERITO GRAVEMENTE a MORTO). Il FOGLIO DI VIAGGIO, inoltre, dev'essere usato per registrare le armi e l'armatura in dotazione nel corso delle avventure, gli oggetti di cui si è venuti in possesso durante i viaggi e l'atteggiamento degli dei verso Alteo.

La POTENZA di Alteo è data dalla somma della sua dote naturale più il valore della sua arma migliore (la POTENZA naturale del nostro eroe ha valore 4). In base alla POTENZA complessiva si determinano le probabilità di Alteo di colpire un avversario in combattimento.

La PROTEZIONE è data dalla somma della sua abilità innata nel difendersi e schivare i colpi, più i valori di PROTEZIONE di tutta l'armatura che ha addosso. Il valore naturale di PROTEZIONE di Alteo è di 10. Supponiamo ora che indossi dei gambali e un elmetto. I gambali hanno valore 1 e l'elmetto 2: il valore totale di PROTEZIONE sarà 13 (10+1+2). Così si determinano le probabilità che un avversario ha di colpire Alteo in combattimento.

L'ONORE è importantissimo per Alteo, poiché determina le sue relazioni con gli uomini e con il dio protettore. Senza ONORE sarebbe un reietto, e il suo dio protettore si rifiuterebbe di aiutarlo, mentre gli uomini lo disprezzerebbero e cercherebbero di danneggiarlo. Alteo inizia con il punteggio di ONORE che aveva alla fine della precedente avventura. Se invece comincia adesso i punti di ONORE gli verranno assegnati in uno dei primi paragrafi. Questo punteggio può aumentare o diminuire senza limite, ma non può mai scendere sotto lo 0; se raggiunge lo 0, non può tornare a valori superiori se non per mezzo di una supplica a Zeus (vedi più avanti) o per mezzo di qualche speciale circostanza che viene spiegata nel testo.

L'ONORE si acquista vincendo in combattimento, e può essere usato per invocare gli dei o anche per incrementare temporaneamente il proprio valore di POTENZA o di PROTEZIONE in combattimento.

L'INFAMIA è un'altra caratteristica chiave nella Grecia antica, dove sono ambientate queste avventure. I punti di INFAMIA sono quelli che Alteo aveva alla fine della precedente avventura, oppure gli saranno attribuiti all'inizio della storia.

L'INFAMIA, una volta ricevuta, non può essere estirpata se non in speciali circostanze che saranno spiegate in dettaglio nel testo. Si ricevono punti di INFAMIA in circostanze quali uccidere un nemico che s'è arreso, ritirarsi ignominiosamente da un combattimento, fallire in imprese eroiche, ed altre circostanze dove la decisione personale gioca un ruolo importante. Crimini enormi quali il patricidio, lo sposare la propria madre, ecc. sono penalizzati ovviamente con un numero maggiore di punti di INFAMIA. Se l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE l'eroe sarà sopraffatto dal peso del disonore, e perciò o si ucciderà con un colpo di spada al ventre, oppure sarà colpito mortalmente da un fulmine scagliato da Zeus. Allora il suo spirito sarà costretto a vagare senza pace per gli antri oscuri del regno di Ade, il dio che toglie la vita. In questo caso, infatti, Zeus non può intervenire per farti tornare alla vita. Se però l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE durante un combattimento, non succede nulla finché il combattimento stesso non finisce. In questo caso i punti di ONORE conquistati per la vittoria potranno salvarlo dall'orribile destino di una morte vergognosa.

Combattimento

Un combattimento può aver luogo con qualsiasi persona o animale di cui siano dati i valori di combattimento. Questi dovrai annotarli su un foglietto, così come è utile tenere un registro delle ferite degli avversari.

Il combattimento si svolge in una serie di scontri successivi, e Alteo ha la possibilità di colpire per primo, a meno che nel testo non sia specificato diversamente. Però se Alteo compie un'altra azione (come ad esempio invocare gli dei, o usare un espediente magico) l'iniziativa spetterà per primo all'avversario. Tira due dadi per Alteo, somma il risultato a quello della POTENZA naturale di Alteo e a quello di un'arma a scelta: se il punteggio totale è uguale o superiore a quello di PROTEZIONE (naturale + armatura) dell'avversario, allora Alteo lo ha colpito. In questo caso, se l'avversario è SANO passa a FERITO (se è FERITO a FERITO GRAVEMENTE, e se è già FERITO GRAVEMENTE a MORTO, e qui termina lo scontro). Se il punteggio dei dadi è 11 o 12, l'avversario viene colpito automaticamente (senza tener conto della POTENZA di Alteo e della PROTEZIONE dell'avversario: ciò significa che il nostro eroe può avere fortuna e vincere inaspettatamente anche contro il più formidabile degli avversari). Ma al contrario, se ai dadi esce il 2 o il 3, Alteo sbaglia il colpo automaticamente.

Per l'avversario di Alteo, quando è il suo turno, si procede in modo identico. C'è da tener presente soltanto che avversari non umani non possiedono armi o armatura, e quindi sarà da prendere in considerazio-

ne solo la loro POTENZA e PROTEZIONE naturale. Quando Alteo combatte contro più avversari il procedimento è un po' differente: Alteo li combatte uno alla volta in successione, ma il valore di POTENZA di ciascun avversario è aumentato di tanti punti quanti sono i compagni che prendono parte al combattimento (quelli vivi, naturalmente). Ad esempio, se Alteo combatte contro tre lupi (POTENZA 2, PROTEZIONE 12), il primo lupo ha POTENZA 4 (2+1+1), il secondo ha POTENZA 3 (2+1), il terzo ha POTENZA 2 (perché i compagni sono stati eliminati). In questi combattimenti un avversario è eliminato già quando è FERITO GRAVEMENTE, in quanto lascia il campo al successivo compagno (se ce ne sono ancora); se tutti gli avversari sono FERITI GRAVEMENTE, il testo indicherà cosa fare caso per caso.
Il combattimento ha luogo finché uno dei contendenti muore o si arrende. Quando però Alteo (o il suo avversario) è FERITO GRAVEMENTE, la ferita ostacola le capacità di combattimento: perciò invece che due dadi, chi è FERITO GRAVEMENTE può lanciarne uno soltanto. In questa circostanza un lancio da 1 significa aver mancato automaticamente il colpo ma un lancio da 6 non vuol dire aver colpito automaticamente. Se entrambi i contendenti, comunque, sono FERITI GRAVEMENTE, hanno la possibilità di tirare due dadi fino alla fine del combattimento. In conclusione, una volta FERITI GRAVEMENTE le possibilità di sopravvivere sono davvero esigue, anche se Alteo di fronte ad un avversario umano ha la possibilità di arrendersi: l'avversario accetterà sempre la supplica di Alteo (eccetto che per alcune circostanze che saranno specificate nel testo), gli toglierà l'arma migliore, la parte più robusta dell'armatura (che ha più punti di PROTEZIONE) e poi lo lascerà andare. Alteo, inoltre, prenderà 1 punto di INFAMIA. Se invece è l'avversario ad arrendersi, Alteo deve accettare la supplica o prendere 2 punti di INFAMIA. Poi può togliere all'avversario le armi o le parti dell'armatura che desidera, anche se ovviamente non potrà indossare due oggetti uguali (ad esempio non potrà indossare due elmetti), ma potrà portarseli dietro come riserva.
Sarà comunque ancora il testo a specificare se un avversario s'arrende o meno.
Se Alteo è SANO o FERITO può tentare di ritirarsi. Ogni tentativo di tal fatta gli costerà 1 punto di ONORE, indipendentemente dall'esito della fuga. Tira un dado: da 1 a 4 il tentativo è riuscito, se esce 5 o 6 il tentativo fallisce, a meno che il testo non specifichi diversamente. Un tentativo riuscito implica prendere automaticamente 1 punto di INFAMIA (oltre alla perdita del punto di ONORE), andando poi al paragrafo indicato nel testo. Un tentativo fallito invece implica aver perso tutte le possibilità di ritirarsi nel corso del combattimento, che dovrà essere condotto a termine fino alla morte o alla resa di uno dei contendenti.
L'ONORE, come detto sopra, ha un ruolo importantissimo in un combattimento. Infatti Alteo può, quando è il suo turno, usare temporaneamente alcuni punti di ONORE per aumentare i punti di POTENZA. Ad esempio, se durante un combattimento i suoi punti di ONORE sono 11 e quelli di POTENZA sono 9, può incrementare la sua POTENZA fino a 11 e far scendere il suo ONORE a 9, ma questo per un solo lancio di dadi. Dopo il lancio i punti di POTENZA tornano al loro valore iniziale (9) mentre quelli di ONORE impiegati sono persi per sempre (l'ONORE resta

a 9). Oppure, quando è il turno dell'avversario, Alteo può aumentare il valore di PROTEZIONE, sempre per un solo lancio di dadi, con una corrispondente riduzione dei punti di ONORE. Può usare questa tattica ogni volta che lo ritenga giusto, a meno che non resti senza punti di ONORE. Se Alteo esce vincitore da un combattimento riceve poi dei punti di ONORE (specificati nel testo). Inoltre la sua condizione fisica ritorna automaticamente a SANO alla fine di ogni combattimento da cui esce vivo.

Esempi di combattimento

Alteo ha con sé una lancia (POTENZA 3, PROTEZIONE 1) e un elmetto (PROTEZIONE 4), il suo ONORE ha valore 10, mentre l'INFAMIA è a 0. Il valore di combattimento complessivo di Alteo è POTENZA 7 e PROTEZIONE 15. S'imbatte in un leone (POTENZA 5, PROTEZIONE 15). Alteo decide di non compiere azioni diverse dal combattere (non prega gli dei o altro) e può così colpire per primo. Ha bisogno di almeno 8 punti di POTENZA per colpire con successo il leone (7 + 8 = 15, valore di PROTEZIONE del leone). Tira i dadi e fa 6, perciò manca il colpo. Il leone, a sua volta, ha bisogno di fare 10 per colpire. Fa 11 ai dadi e perciò colpisce Alteo, che diventa FERITO. È nuovamente il turno di Alteo. Questa volta ai dadi fa 9, che è sufficiente per colpire il bersaglio. Ora anche il leone è FERITO. Tocca nuovamente al leone, che fa 10 e ferisce ancora Alteo, che è FERITO GRAVEMENTE. Alteo può tirare solo un dado ora. Alteo ha bisogno di 8 punti, che non può fare con un solo dado, perciò decide di usare alcuni punti di ONORE. Toglie 3 punti di ONORE e aumenta i suoi punti di POTENZA temporaneamente a 10. Ha bisogno di 5 punti; tira il dado e fa 6. Il leone è FERITO GRAVEMENTE. L'animale non ha ONORE e perciò non può più colpire Alteo (un dado soltanto non è sufficiente). Alteo ripete la tattica di usare alcuni punti di ONORE per incrementare temporaneamente la sua POTENZA, riesce ad uccidere il leone e riceve 6 punti di ONORE. Inoltre ritorna SANO. Vediamo ora un altro esempio.
Alteo, durante il suo viaggio incontra due Cretesi; entrambi hanno POTENZA 7 e PROTEZIONE 14. Hanno con sé pugnali e scudi. Il valore di combattimento di Alteo è quello di prima: POTENZA 7 (4 + 3 della lancia) e PROTEZIONE 15 (10 + 4 dell'elmetto + 1 della lancia). Ha preso 1 punto di INFAMIA ma il suo ONORE è ora a 12. La POTENZA del primo Cretese è di 8 punti, perché si tratta di un combattimento contro più avversari (il compagno gli dà 1 punto in più). Alteo, vedendo che gli avversari sono troppo pericolosi, decide di ritirarsi: lancia il dado, sacrificando 1 punto di ONORE, ma fa 5 e fallisce. Ora deve combattere, ma tocca per primi ai Cretesi, perché Alteo ha compiuto un'altra azione e ha perso il suo turno. Il primo Cretese ha bisogno di 7 punti per colpire, ma fa solo 3 ai dadi, il che significa che ha fallito il colpo.
Alteo invece fa 9 e colpisce il primo avversario, poiché 9 + 7 è maggiore di 14, il valore di PROTEZIONE del Cretese.
Il primo Cretese ora lancia i dadi e fa 5. Il colpo è ancora mancato. Alteo tira i dadi e colpisce: il primo

Cretese è ora FERITO GRAVEMENTE e gli subentra il secondo. Questi ha POTENZA 7, perché il compagno non può evidentemente sostenerlo. Ha bisogno di fare 8 per colpire Alteo: ai dadi fa 11, il che significa che ha colpito l'avversario. Alteo è FERITO. È il turno del nostro eroe, che fa 5 e manca il bersaglio. Il Cretese allora fa 3 e sbaglia.
Alteo vorrebbe ora ritirarsi, ma non può perché ha già fallito la fuga in precedenza. Allora usa 5 punti di ONORE per portare la propria POTENZA a 12. Ha bisogno così di soli 2 punti per colpire il Cretese. Infatti ai dadi fa 2, ma questo significa mancare automaticamente il bersaglio, nonostante che la somma dei punti indichi diversamente. Il suo ONORE è ora a 6 (12 - 1 per il tentativo di ritirarsi -5). Il Cretese fa 4 e sbaglia nuovamente. Alteo ora fa 12, che significa colpire automaticamente. Il Cretese è FERITO, tira i dadi e fa 10: 17 è superiore al valore di PROTEZIONE di Alteo, che viene di nuovo colpito ed è ora FERITO GRAVEMENTE.
La situazione è disperata e perciò Alteo decide di usare altri 5 punti di ONORE per aumentare temporaneamente la sua POTENZA a 12, cosicché un tiro da 2 è sufficiente per colpire il Cretese (Alteo infatti tira un solo dado, per cui solo facendo 1 si manca il colpo). Esce il 4, e colpisce l'avversario. Entrambi i Cretesi sono FERITI GRAVEMENTE. A questo punto Alteo si rallegra pensando che i Cretesi si arrendano. Ma a questo punto il testo ci dice che i due sono dei fanatici difensori del labirinto di Minosse, e che non si arrenderanno mai. Dal momento che nessuno fra i contendenti può colpire l'avversario (i Cretesi possono usare un solo dado, Alteo non può impiegare alcun punto di ONORE, poiché ne ha 1 soltanto e questo significherebbe scendere sotto i punti di INFAMIA e, se non colpisse l'avversario, morire automaticamente), essi sono autorizzati a tirare due dadi. Ma anche se Alteo vince questo combattimento, il valore così basso del suo ONORE gli causerà molti problemi, mettendo in serio pericolo la sua vita. Forse desidera invocare Zeus . . .

Gli Dei

Gli dei giocano un ruolo molto importante nella vita di Alteo. All'inizio della sua missione dovrà scegliere come protettore uno di questi dei: Ares, Poseidone, Atena, Apollo, Afrodite o Era. E dovrà anche fare attenzione a non irritare gli altri. Superiore agli altri, enigmatico, sta Zeus, padre degli dei, che in quest'avventura aiuterà per una sola volta Alteo e lo salverà da morte sicura. Ci sono anche le divinità inferiori, demoni e spiriti di varia natura, che è sempre meglio non far adirare.
Ad un certo punto del testo verrà offerta ad Alteo l'opportunità di essere aiutato da un dio: se si tratta del suo protettore, Alteo potrà investire un certo numero di punti di ONORE (talvolta determinato casualmente, ad esempio dal dado) per supplicarlo. Se però Alteo non ha a disposizione i punti di ONORE richiesti dal dio, viene rimandato al paragrafo in cui gli era stata fatta questa offerta, e comunque perde 1 punto di ONORE. Quando il valore di ONORE è sceso a 0 non può più essere incrementato, se non

con una preghiera a Zeus (o per mezzo di alcuni espedienti che saranno via via indicati).
Per quel che riguarda gli altri dei (eccetto il protettore), questi possono essere FAVOREVOLI, NEUTRALI o SFAVOREVOLI, a seconda del loro atteggiamento alla fine della precedente avventura o delle indicazioni che verranno date; ma la situazione può cambiare molte volte nel corso dell'avventura, ad esempio compiendo azioni che soddisfino o irritino gli dei.
Alteo può rivolgersi a Zeus soltanto una volta. La sua preghiera può essere usata per scopi diversi, a scelta dell'eroe:

1) se Alteo muore per qualsiasi motivo (diverso dall'eccesso di INFAMIA sull'ONORE) Zeus può farlo resuscitare con tutto il suo equipaggiamento allo stato precedente, e INFAMIA a 0 e ONORE a 1, inviandolo a un determinato paragrafo. In questo caso, non meravigliatevi se Alteo si ritroverà in un luogo diverso da quello in cui si trovava in precedenza: questo è il modo in cui Zeus assicura ad Alteo la salvezza;
2) può incrementare il suo ONORE da 1 a 6 punti (tira un dado);
3) se l'ONORE di Alteo è a 0, Zeus può riportarlo a 1, così Alteo avrà la facoltà di incrementarlo ancora;
4) infine, Zeus può fare in modo che l'atteggiamento degli dei nei confronti del nostro eroe torni NEUTRALE, indipendentemente da com'era in precedenza.
Ricordati ancora che l'intervento del re dell'Olimpo è davvero molto raro e non può essere usato da Alteo che una volta soltanto, a meno che non ci siano indicazioni diverse nel testo.

Equipaggiamento (armi e armatura)

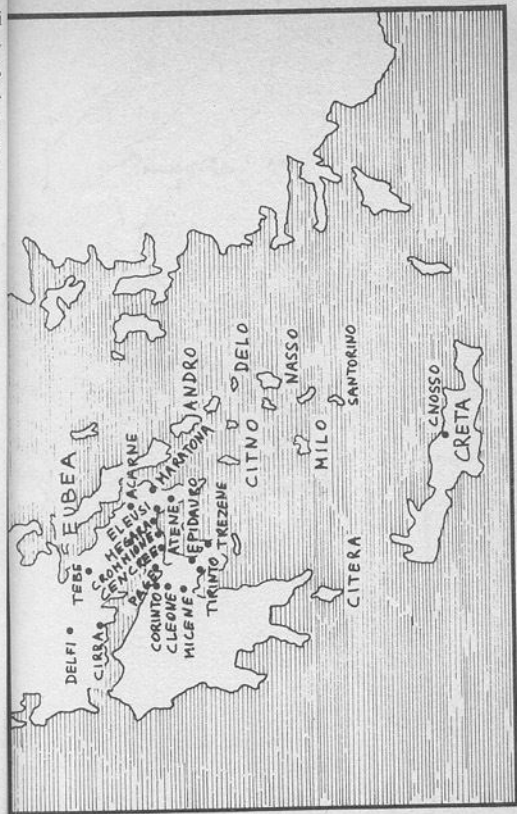
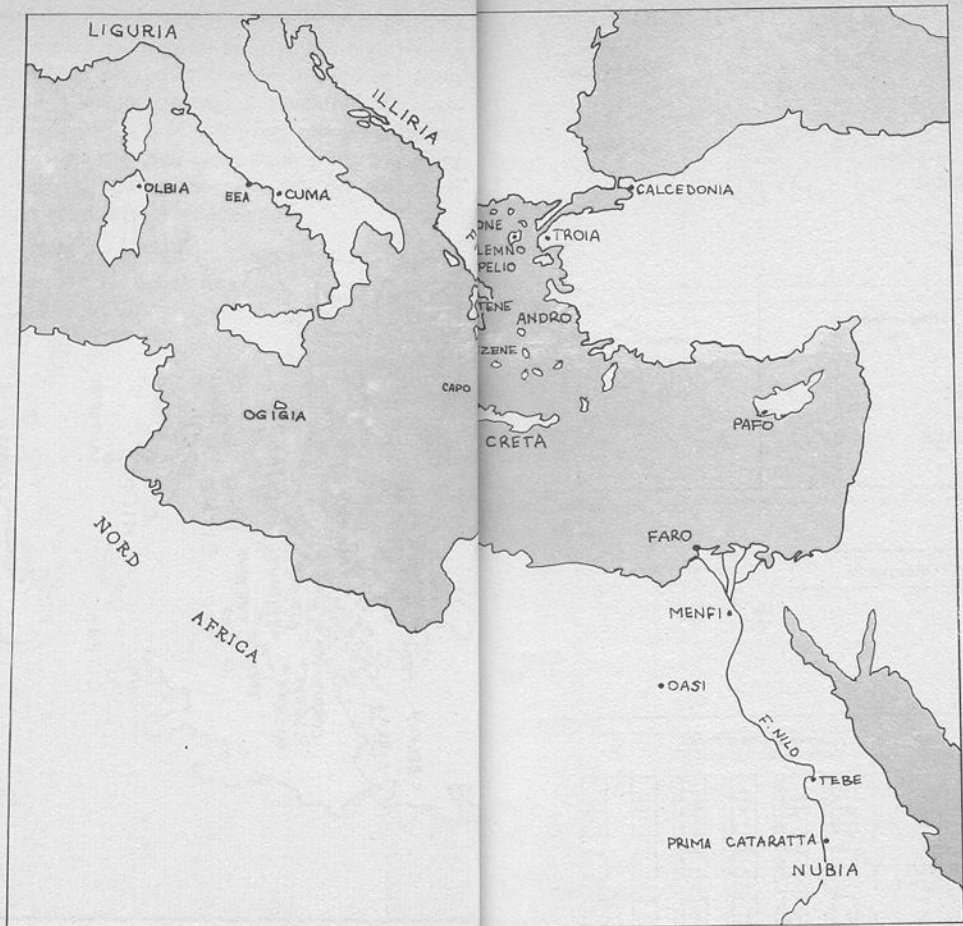
All'inizio l'equipaggiamento di Alteo comprende gli oggetti che ha conservato alla fine della precedente avventura, o che gli saranno dati nei primi paragrafi. Più avanti entrerà in possesso di altri oggetti, da annotare nel FOGLIO DI VIAGGIO. Ricordati che Alteo può portare con sé un solo elemento di riserva dell'armatura (ad esempio non può portare più di due elmetti, uno da indossare, l'altro di riserva), e che questo non fornisce alcun punto extra di PROTEZIONE. Insomma non c'è limite ai singoli oggetti da portare con sé (si possono portare un pettorale, un paio di calzari, un elmetto, uno scudo ecc.) ma non si possono indossare due elmetti, due paia di calzari, due pettorali ecc.

Preveggenze

In certi momenti, durante quest'avventura, potresti desiderare di fare qualcosa che esca dalla logica della narrazione, a cui però non si può essere rinviati dal testo perché questo implicherebbe un livello di preconoscenza dei fatti che è proprio solo dei preveggenti.
Però, nei paragrafi contrassegnati da un numero in corsivo (ad esempio, *476* invece che 476) puoi correre il rischio di saltare 20 paragrafi più avanti di quello in cui ti trovi in quel momento (ad esempio dal *476* al 496). Questo procedimento verrà chiamato «avere una preveggenza». In qualche caso questo salto sarà vantaggioso; se invece userai questa possibilità in situazioni che, dal punto di vista di un eroe della Gre-

cia antica, sono assolutamente normali, allora dovrai pagare una penalità in punti di ONORE o di INFAMIA (o di entrambi), che verranno indicati nel testo, per aver inutilmente cercato di precorrere i tempi. Nota, comunque, che quella di avere una preveggenza resta un'opzione che puoi usare a tuo piacere, quando le circostanze ti sembreranno propizie per tentare di uscire dalla routine degli avvenimenti.

Ora sei pronto per iniziare quest'avventura.
Vai al paragrafo 1 e buona fortuna!

LIGURIA
ILLIRIA
OLBIA
EEA
CUMA
CALCEDONIA
TROIA
LEMNO
PELIO
ANDRO
CAPO
OGIGIA
CRETA
PAFO
FARO
MENFI
OASI
F. NILO
TEBE
PRIMA CATARATTA
NUBIA
NORD
AFRICA

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		Arma migliore		
POTENZA	4	+	3	=	7
	Naturale		Armatura		
PROTEZIONE	10	+ 2 + 2 +	+	=	14
ONORE	7				
INFAMIA	0				

Armi e Armatura

	Pot.	Pro.
BASTONE	1	0
SCUDO	0	2
PETTORALE	0	2
SPADA	3	0

Note

OGGETTI: Gioiello di Etra

PROTETTORE: Apollo

Dei

Favorevoli
Dioniso
Afrodite

Sfavorevoli
Era

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		Arma migliore		
POTENZA	4	+		=	
	Naturale		Armatura		
PROTEZIONE	10	+ + + +		=	
ONORE	7				
INFAMIA	0				

Armi e Armatura

	Pot.	Pro.

Note

PROTETTORE:

Dei

Favorevoli

Sfavorevoli

Risultati di combattimento

SANO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO	☐	☐	☐	☐	☐	☐
FERITO GRAVEMENTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MORTO	☐	☐	☐	☐	☐	☐

IL RITORNO

1

L'estate infuocata sta pian piano trapassando in un cupo autunno. Sei disteso sulla tolda della nave, e stai guardando l'orizzonte quando il capitano arriva in coperta per parlarti.

«Possiamo raggiungere Nasso per domattina» ti dice, e la sua voce è piena d'entusiasmo. Il capitano è scapolo. «Il sacerdote del tempio di Artemide è un amico» continua, «sarà molto felice di sposarti alla principessa».

A queste parole sorridi e gli stringi le mani per un istante, poi ritorni a guardare il mare.

Il tempio di Artemide a Nasso è semplice ma splendente: un anello di colonne circonda un sacrario interno dove arde un fuoco intenso, e una statua bronzea della dea domina col suo sguardo inflessibile la foresta vergine dell'isola. Mentre cammini verso il tempio assieme ad Arianna, il capitano sta già parlando con il vecchio sacerdote, e come raggiungi il tempio ti si avvicina con uno smagliante sorriso: «Quando il sole sarà allo zenith, allora sposerai Arianna».

La principessa ti bacia e si allontana con due fanciulle ateniesi per prepararsi per la cerimonia: mentre se ne va i suoi capelli sono come catturati dal gioco del vento. Continua al **148**.

2

La barca s'è ora come calmata e sta ferma e tranquilla fra le rocce, proprio come una lepre sta a guardare tremante i cani del cacciatore e non riesce a fuggire nei verdi prati. Per un istante c'è una strana quiete, nulla sembra muoversi, ma poi improvvisamente l'imbarcazione viene sospinta con violenza contro gli scogli andando in mille pezzi. Le onde s'abbattono sul

ponte e, tra le grida di agonia, schiumano sangue. Raggiungi un fianco della barca per cercare di afferrarti alle rocce, e scorgi per l'ultima volta il povero Vizhazid, sbattuto qua e là dalle onde, coperto di sangue, mentre sta gettando in mare un contenitore metallico.
Allora le Simplegadi improvvisamente rinserrano le loro fauci sulla malcapitata nave. Se puoi ancora rivolgerti a Zeus vai al **241**.

3

La nave è pronta per salpare, anche se è quasi l'ora del tramonto. Il capitano ti spiega che non desidera trattenersi troppo in questo luogo malaugurato, perché come gli indumenti lavati in un'acqua insanguinata dalla battaglia prendono un cupo colore rosso, così la sua imbarcazione potrebbe restare maledetta se si fermasse troppo a lungo in questo odioso porto. Allora Vizhazid ordina ai rematori di mettersi al lavoro, e quando il capovoga inizia a battere il tamburo siete già lontani dal porto. Continua al **52**.

4

Agnoste ordina ad una delle sue ancelle di trovare una nuova veste che tu possa indossare al posto dei cenci logorati dal viaggio. Immediatamente ti portano una tunica della porpora più fine, come s'addice ad un figlio di re. Poi racconti le tue vicende ad Agnoste, che si liscia la lunga, fluente barba castana. Gli si aggrottano le sopracciglia al sentire che Egeo è morto e si alza in piedi, camminando a larghi passi nella stanza. «Devo andare, ora» ti dice, quasi dimenticandosi che tu sei lì solo da poche ore. «Ah sì, a proposito, quello che stava al posto mio a Trezene, quel ... come si chiama? ... Paride. È tornato».
Ti conducono alla stanza da letto, che è arredata sontuosamente con tendaggi di seta e tessuti dipinti con motivi di navi. Ora puoi metterti subito a dormire (vai al **402**), oppure cercare di esplorare il palazzo (vai al **65**).

5

Con un battito delle palpebre ecco che ti appare la dea stessa. Essa blocca la mano del sacerdote: «Sarebbe un tal peccato, non credi?» mormora ammirata e, mentre gli altri accoliti e sacerdoti s'inchinano in adorazione, con un delicato tocco ti fa capire che devi andar via. «Sarà per un'altra volta» dice. Non fermarti ad ammirare la divina aura di Afrodite, ma fuggi subito dal suo sacrario di Pafo. Mentre scappi senti un rumore di passi. Ti volti ma fortunatamente si tratta soltanto di alcuni schiavi che hanno approfittato anch'essi per fuggire, e che ora vogliono che tu li guidi verso la libertà. Continua all'**84**.

6

C'è del denaro nel borsellino. Il suo proprietario è probabilmente morto.
Tira un dado ed aggiungi un punto a quelli ottenuti. Il risultato sarà il numero di oboli che hai trovato. Comunque prendi 1 punto di INFAMIA per questo furto e continua al **311**.

7

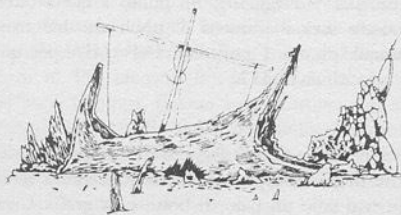
Ti sembra di essere più leggero di una piuma, mentre il padre degli dei ti conduce delicatamente a terra. Ti ritrovi con solo un paio di botte e di graffi. Uno dei

sandali è volato in qualche cespuglio e, mentre lo cerchi, vieni punto da un insetto: succhi la puntura e ti rimetti in cammino. Continua al **189**.

8

Colpisci il mostro di grano con violenza, facendolo stramazzare a terra. Allora tutto sembra oscillare e tu allunghi la mano per afferrare quel che rimane del mostro. Poi stringi una placca di legno su cui è incisa una spiga di grano, simbolo della fertilità della terra.
Ripristina i tuoi punti di ONORE come erano prima di iniziare questo scontro. Se questo è il terzo mostro che hai combattuto e sconfitto vai al **346**. Altrimenti dovrai prima lottare con l'acqua (al **149**) oppure con il fuoco (al **107**).

9

Le onde ti spazzano via dalla tua rotta, nel mare sterminato. T'imbatti nella carcassa sbiancata e corrosa di un marinaio caduto in mare e morto da lungo tempo: forse proprio questo sarà il tuo destino. Le onde ti travolgono ripetutamente. Se desideri invocare l'aiuto del tuo protettore vai al **286**. Altrimenti continua al **123**.

10

Passano alcuni giorni prima che la costa troiana appaia alla vista. A fatica si scorgono in lontananza le torri della grande città. Oresander ti informa che resterete a Troia soltanto due giorni; avrai poco tempo, perciò, per vederla. Continua al **37**.

11

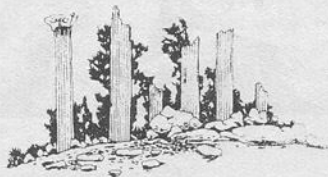
Barcolli all'indietro, cercando disperatamente di fuggire da questa lotta fatale, ma urti contro qualcosa di solido. Allora ti volti di scatto: davanti a te si para l'enorme mandibola d'una gigantesca formica di fuoco, pronta a stritolarti. Il calore che la creatura emana è opprimente, ma ti prepara per il più terribile ed eterno fuoco dell'aldilà.

12

Pensi di far ritorno a Trezene con Vizhazid (al **443**), oppure resti ad aspettare che passi un'altra nave (al **35**)?

13

Perdi uno qualsiasi degli oggetti vinti durante il primo gioco e torna al **106** per tirare nuovamente il dado. Se non hai oggetti perdi un obolo e torna al **106**. Se non hai neanche oboli vai al **91**.

14

Tira due dadi. Se hai fatto i seguenti punti hai vinto i rispettivi oggetti:

2 punti:	1 punto di ONORE;
3-5 punti:	un anello di rame;
6 punti:	un pezzetto di giada;
7 punti:	un piccolo zaffiro;
8 punti:	un pettine d'ambra;
9-11 punti:	un rospo d'avorio intagliato;
12 punti:	una spada (POTENZA 2, PROTEZIONE 1).

Gli oggetti (eccetto i punti di ONORE) possono essere vinti una volta sola: se già possiedi l'oggetto corrispondente al punteggio ottenuto non tirare il dado di nuovo - semplicemente non hai vinto nulla. Poi torna al **401**.

15

La via è ripida, e hai già i piedi graffiati e piagati. Le braccia ti sanguinano e cerchi di pulire le ferite con una foglia che hai strappato da un albero lì vicino: d'incanto, come per ordine divino, le ferite cessano di sanguinare. Poi, giunto più in alto, noti che la terra prima verde e rigogliosa ora è arida e riarsa, colpita dal fuoco e da qualche pestilenza. Intrichi spinosi soffocano gli alberi di Esculapio il guaritore, e il monte Pelio è sopraffatto dal morbo della terra. Proprio mentre stai per lasciar perdere quest'ascesa, odi la forte e rombante voce di qualcuno che sta urlando di dolore: il grido sembra provenire da una cava in un dirupo sopra di te. Puoi tentare di scalare il monte fin lassù, ma è un'impresa difficile. Che cosa fai: cerchi comunque di andare a vedere di che si tratta (al **301**), oppure torni indietro (al **520**)?

16

Uscita dal porto, la nave solca rapidamente il mare facendolo schiumare ed è presto su una buona rotta. Tuttavia, durante il pomeriggio del primo giorno inizia a soffiare una tremenda tempesta che strapazza la barca come fosse un frammento di legno perduto nelle crudeli correnti dell'oceano. La nave è sbattuta dai marosi per quattro giorni e quattro notti, finché viene scaraventata sulla terraferma. Però tu, vindice Alteo, non puoi raggiungere così facilmente la terra poiché un'ondata ti scaraventa fuori bordo. Le ultime grida che senti sono quelle dei marinai mentre cercano invano di salvarti. Continua al **167**.

17

Il viaggio attraverso il golfo di Page dura parecchie ore e tutti i passeggeri debbono dare una mano a vuotare l'acqua dalla barca. Di tanto in tanto si ha l'impressione che stia per affondare, ma l'esperto nocchiero ha un'aria per nulla preoccupata e borbotta qua e là un paio d'invettive contro gli «Orientali». I passeggeri sono per lo più pellegrini da varie regioni della Tracia e della Tessaglia, diretti a Delfi. Se ne stanno in disparte e non comunicano molto con gli altri.
Finalmente sbarchi e lì, pronto per vendere ai pellegrini le statuette d'avorio raffiguranti Apollo, c'è Markos, il mercante fenicio. Grugnisci qualcosa e cerchi di ritornare nell'imbarcazione, ma ti risospingono fuori.
«Salute a te, figlio di Egeo» grida il mercante, dimentico del dolore che provi al sentir nominare tuo padre. Si avvicina e cerca di allontanarti dalla calca dei pellegrini. «Vedi» ti dice, indicandoti le statuette, «sono di Baal, un dio di Tiro. Ma quelli là non se ne accorgerebbero nemmeno se avessero quattro teste al posto di una!»
Cerchi disperatamente di allontanarti da Markos, ma la sua presa è forte come quella di una morsa. «Vieni dai miei amici» continua, «sono Achei, come vedi». Ti avvicini ad un gruppetto di quattro uomini, armati di tutto punto con spade e giavellotti, coperti da una robusta armatura e da un elmo sormontato da un crine che il vento agita mollemente.
«Che noia!» esclama uno di loro, «giochiamo a dadi».
Allora ti rendi conto che sta parlando proprio a te.
«Oh sì, sì» concorda entusiasticamente il mercante. «Facci vedere di che pasta sei fatto!»
«A che gioco?» chiedi allora, senza mostrare troppo entusiasmo.
«Si tratta del cosiddetto Vello d'Oro» ti risponde Markos, palpando il suo borsellino.
Che cosa fai, giochi a dadi con gli Achei (vai al **401**), oppure preferisci ritirarti, perché non vuoi rischiare il tuo denaro o perché di denaro non ne possiedi proprio (vai al **404**)?

18

Ti precipiti fuori dell'edificio, facendo ruzzolare a terra gli accoliti che stanno sulla tua via. Però la gran massa dei cittadini sta ancora di fronte a te e non rie-

sci a farti largo e fuggire. Ti volti a guardare il tempio in sfacelo e, proprio in quel momento, viene fuori Arissa. Tuttavia sembra proprio ispirata dalla dea: i suoi occhi sono infuocati, i capelli abbaglianti. Non ti riconosce. Continua al **262**.

19

Ti avvicini a uno dei passanti e gli dici: «Io sono Alteo, portami a palazzo». L'unica risposta però è un flebile: «Non menzionar quel nome. Teseo l'ha bandito».
«E che, quale Teseo, dal momento che Teseo è morto?» gridi.
«Il figlio del generale Eketone. Comanda lui ora». Detto questo, l'uomo sparisce, evidentemente per la paura di essere sorpreso a parlare con un simile pazzo.
Sporco, coperto di salmastro, con la barba lunga e irriconoscibile, cammini così per le strade di Atene, avvolto nel tuo mantello consunto per ripararti dal vento e dalla pioggia battente. I passanti ti evitano come un mendico o un lebbroso, e finalmente entri in una locanda. Come cerchi di avvicinarti al fuoco noti il padrone che avanza con l'evidente intenzione di buttarti fuori; ma prima che costui possa farlo un gruppo di uomini stempiati e matrone ben in carne ti salutano, e ti invitano al loro tavolo, rimpinzandoti di vino e di domande. Allora li riconosci: si tratta dei giovani e delle fanciulle che hai accompagnato a Cnosso e che hai salvato dal Minotauro.
Il tempo ha operato la sua vendetta. I muscoli giovanili sono diventati flaccido grasso, la bronzea carne lardosa pancetta.
Gli uomini hanno perso i capelli e sono diventati grigi, le maliziose fossette delle donne si sono tramutate in rughe grinzose. Da quel che ti raccontano, ti rendi conto che la città li ha ignorati. Nessuno di loro è stato salutato come un eroe e uno dei giovani è stato persino lapidato. Ora essi sono come sprofondati nel tetro ricordo dei gloriosi tempi andati: sette anni e mezzo dopo il loro ritorno i sei giovani e le cinque ragazze sopravvissuti stanno ancora combattendo con le oscure memorie di Cnosso.
La ragazza che un tempo ti fece venire in mente il volto di tua madre ora ti sorride e qualcosa in quel sorriso sdentato, o forse il vino, ti fa trasalire. Come qualcuno che si rechi a salutare la propria nonna e la trovi morta, fuggi di scatto in strada. Sei assalito dal vomito. Più presto che puoi fuggi da Atene in direzione di Trezene.
Lungo la via il tempo migliora un po' e così puoi finalmente procedere con più confidenza, risollevato nello spirito mentre Atene diviene solo un pallido ricordo. Da dietro si avvicina un agricoltore sul suo carro. Gli chiedi di darti un passaggio (al **335**), oppure ti lasci sorpassare (vai al **414**)?

20

Vedendo che sei intenzionato a combattere contro di loro, gli uomini indietreggiano e si stringono uno all'altro. Come ti avvicini per attaccarli uno di loro manda un urlo lancinante.
Gli uomini hanno POTENZA 4 e PROTEZIONE 10, sono armati di lance (POTENZA 2, PROTEZIONE 2). Non puoi ritirarti.
Se ti arrendi vai al **69**. Se muori e vieni salvato da Zeus vai al **214**. Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE entrambi gli avversari vai al **541**.

21

«Lasciamo Nasso, subito» dici al capitano. Lui ti guarda con un sorriso che presto svanisce al cospetto del tuo volto cupo. «Ma... la principessa Arianna...»
In un attimo sguaini la spada e gliela punti alla gola: «Sbrigati, canaglia, altrimenti morirai!»
Mentre la nave s'allontana da Nasso, sospinta con sdegno dai rematori, ti precipiti nella tua cabina e ti abbandoni ad un lungo pianto. Ora ti appare il messaggero degli dei.
«Ti ho per due volte portato i messaggi dall'Olimpo» inizia Ermes, «ed ora, per l'ultima volta, vengo dal regno divino per te. Hai recitato la tua parte e ora devi ritornare in patria. Ma la tua odissea è iniziata con un tradimento: è nell'infamia che dovrai viaggiare!»
«Ermes, mio signore, non avevo altra scelta...»
Il dio svanisce dicendo: «Ciò non cambia nulla».
Se hai letto il secondo libro di «Grecia antica» vai al **353**. Altrimenti devi sceglierti un dio protettore che ti aiuti nelle tue peripezie:
Se scegli Afrodite, dea dell'amore, vai al **76**.
Se scegli Apollo, dio della profezia, vai al **158**.
Se scegli Ares, dio della guerra, vai al **229**.
Se scegli Atena, dea della saggezza, vai al **268**.
Se scegli Era, regina degli dei, vai al **413**.
Se scegli Poseidone, re dei mari, vai al **508**.

22

Appena uno dei pescatori lascia la zattera per portare una cesta di pesci a riva, tu e gli altri vi precipitate sull'imbarcazione e iniziate a remare disperatamente per allontanarvi dalla riva. Più al largo nella baia il vento gonfia la rozza vela di tela di sacco, sospingendovi con più forza. Ricordi agli altri i loro doveri ed inizi ad inventariare le provviste a bordo: il solo cibo però è pesce, per quanto abbondante e fresco. Le uniche altre cose che i pescatori hanno lasciato a bordo sono un po' di cordame e un vasetto di cera d'api.
Spieghi che devi far rotta verso l'Italia per salvarti, e gli schiavi, accigliati e confusi, annuiscono. Ma presto i venti ti spingono ad ovest e perdi le tue coordinate. Passano quasi sei settimane ma le scorte sono tutt'altro che esaurite. Continua al **168**.

23

Se Afrodite, dea dell'amore, è la tua protettrice, vai al **118**. Altrimenti, continua al **162**.

24

Paride, figlio di Priamo, fu abbandonato da giovanetto sul monte Ida e cresciuto da alcuni pastori. Scoperte le sue origini regali, il giovane, dopo aver sconfitto gli altri figli di Priamo ai giochi, le rese pubbliche e fu riconosciuto. Evidentemente gli altri figli di Priamo sono rimasti seccati, e perciò il re troiano lo ha scambiato con Agnoste: ma ora Paride è tornato. Perdi 1 punto di ONORE e torna al **4**.

25

Sei privo delle armi e dell'armatura e ti devi colpire per quattro volte. La frusta ha POTENZA 1 e attacca la tua PROTEZIONE. Puoi usare i punti di ONORE per accrescere la tua PROTEZIONE, ma, come di regola, devono essere impegnati prima di tirare i dadi. Se ti FERISCI GRAVEMENTE vai al **220**. Altrimenti, dopo quattro colpi, vai al **66**.

26

La donna ti guarda con un'occhiata attonita e mormora qualcosa che finisce in «... sofista». Poi fugge via, quasi travolgendo un chiosco di frutta. Devi perciò chiedere al soldato (al **187**).

27

Lasci per un istante la presa e oscilli pericolosamente sul precipizio, ma per fortuna recuperi l'equilibrio e riesci a tirarti verso la cengia. Allora riesci a vedere che razza di creatura ha causato il tumulto: è un centauro, un tempo certamente splendido esemplare della sua specie, ma ora vecchio e debole. Respira affannosamente, in agonia, e vedi un'ampia staffilata sul suo fianco, dalla quale sgorgano senza sosta sangue e pus a formare una pozza di liquido rappreso. C'è una punta spezzata di freccia su un lato dell'entrata della grotta, e addossata all'ingresso c'è una lancia di legno grezzo.

«Aiutami!» ansima il centauro, con una voce flebile quanto il rumor dell'acqua d'un fiume in secca. «Io sono Chirone, discepolo di Esculapio. Un mercante fenicio mi scagliò delle frecce avvelenate, in un gioco crudele. Rise e si beffò di me, ma una delle sue punte funeste mi colpì. Si chiama M ...»

Ma, prima di riuscire a pronunciare il nome, Chirone inizia a tossire in modo soffocato e una bava giallastra gli scende dalla bocca. I suoi occhi umidi di muco ti lanciano un disperato appello. Che cosa fai, aiuti il Centauro (al **188**), prendi la lancia, perché sei disarmato (al **166**), o te ne vai (all'**80**)?

28

Trovi facilmente il tempio. Si tratta di un edificio grigio ed austero, alquanto cadente e ricoperto di crepe. Non ci sono porte e devi passare attraverso un colonnato. Qui c'è la statua della dea della saggezza. «Atena, ti prego, aiutami» preghi.
La statua sembra quasi scuotersi e un fuoco divino si accende vivo nei suoi occhi: «Non raggiungerai mai casa tua, figlio di Egeo, se non ti purificherai. Devi cercare Circe, signora delle arti magiche sull'isola di Eea. Lì potrai liberarti della tua colpa per la morte di Agnoste. O, se lo preferisci, puoi recarti al tempio di Ares ad Olbia, dove i sacerdoti ti insegneranno i riti di purificazione». Detto questo la statua ripiomba nel suo glaciale silenzio, nonostante le tue ripetute preghiere.
Ti precipiti allora al porto e cerchi di procurarti un passaggio ad Eea dal mercante Markos.
Se Poseidone ti è FAVOREVOLE, oppure se è tuo protettore, vai al **109**; se ti è SFAVOREVOLE o NEUTRALE, vai al **169**.

29

Senti un debole profumo d'incenso di Tiro; il dio Apollo sta di fronte a te, vestito di una sontuosa tunica rosa, macchiata malamente su una manica di succo d'arancia. Sbocconcellandone un'altra il dio inizia a dirti: «Credo che te ne debba andare subito. Calipso è una brutta faccenda, davvero. Almeno credo che lo sia, o lo è stato, o sarà domani ... qualcosa di tremendo potrebbe succedere se non ti costruirai una zattera e non fuggirai. In questo non posso però aiutarti: immortalità e manualità, sai, non vanno d'accordo».
Allora il dio svanisce per tornarsene alle sue profezie e preveggenze. Continua al **352**.

30

Riesci a levar loro uno dei pettorali (PROTEZIONE 2) ed una spada (POTENZA 2, PROTEZIONE -1), a colpirne uno con un calcione e a voltarti, per dirigerti diritto ed orgoglioso verso la nave dall'alto corno. Quelli si prodigano in lodi per aver risparmiato loro la vita, ma tu non li ascolti e presto, quando il tamburo inizia a battere il ritmo per i rematori, sei già in rotta verso Troia dalle alte mura.
Prendi 4 punti di ONORE per il tuo coraggio e continua al **10**.

31

Appena t'avvicini gli indigeni ti balzano addosso e ti afferrano, colpendoti con calci e pugni. Per un istante riesci a liberarti e a tramortire uno degli uomini con un calcio al petto: si piega in due e urla dal dolore. Gli indigeni sono sbigottiti e stanno per lasciarti andare, ma un violento colpo alla nuca pone fine alla lotta e cadi, incapace di opporre resistenza. Continua al **164**.

32

Ordini ai tuoi amici di remare attorno all'isola, ma essi sembrano come caduti in trance. Afferri un remo ed inizi a vogare nella direzione opposta. I tuoi compagni, però, remano con molta più forza di quella che tu puoi produrre e presto sei come la mosca che, catturata nella tela del ragno, cerca disperatamente di volar via, mentre la nera ombra del predatore s'ingrandisce man mano che questo s'avvicina. Continua al **242**.

33

Zeus certamente non salva chi è morto insozzando il tempio di uno degli dei. Le leggi divine sono immutabili, e infrangerle vorrebbe dire mettere a repentaglio la posizione stessa di re dell'Olimpo. Nessun mortale vale tanto alto prezzo. E tu meno d'ogni altro.

34

Un dolore lancinante ti squarcia il petto. Cerchi di afferrarti a qualcosa ma le tue mani sono come paralizzate. Tutto diventa rosa e rosso, poi questi tremendi colori diventano più scuri, le tue orecchie ronzano insopportabilmente, e cadi a terra. Il tuo cuore è scoppiato, colpito da Ares per l'eternità.

35

Aspetti per giorni e giorni, e cerchi sull'isola i segni di qualche abitante. Invano. L'unica traccia è la nota di carico di una nave, una pergamena descrivente un piano di viaggio per Troia. La nave era carica di semi di melograno. Ma non c'è alcuna indicazione, comunque, di una sosta di Markos. Strappi qualche ramo ed inizi a costruirti una zattera di fortuna. Alla fine cadi a terra, sfinito dalla fatica. Continua al **500**.

36

Per essere uno che ha molto viaggiato, Alteo, mostri stranamente ben poca fede negli dei; le tue suppliche sanno tanto di orgoglio ed arroganza, oppure di disperazione. Niente di tutto questo pertiene alla tua statura di eroe. Perciò getta un dado: se fai da 1 a 3 perdi 1 punto di ONORE; se fai da 4 a 6 prendi 1 punto di INFAMIA. Continua al **167**.

37

Col cuore colmo di gioia ti ricordi che, com'è consuetudine tra la gente nobile della tua terra, tuo cugino Agnoste è stato mandato presso la corte troiana per essere educato nel modo adatto, mentre il figlio del re di Troia è giunto a Trezene tre giorni prima che tu la lasciassi.
Ammiri le colonne della città, i templi che la dominano e che si possono vedere fin dal mare. Quando la nave attracca puoi a malapena contenerti e, con una frettolosa parola di saluto al capitano, vai subito in città.
La gente che qui cammina sotto le mura sembra felice e parla un dialetto greco molto cantato, che tu fai fatica a capire. Passi l'enorme entrata senza essere nemmeno guardato dalle sentinelle nelle splendide armature, con gli scudi dipinti alti quanto un uomo. Guardando indietro, verso il porto, scorgi una nave da guerra che si svuota del suo carico di truppe e di prigionieri. Questo non ti turba: ora sei unicamente ansioso di vedere Agnoste. Cosa fai, cammini in giro per la città, nella speranza di trovare il palazzo reale (al **67**)? Oppure ti fermi a chiedere ad un passante (al **372**)?

38

La nave dalle vele nere entra con difficoltà nel porto. Dall'altro lato della baia scorgi il *Djinn* assediato da un'orda di mercanti ateniesi, che discutono animatamente con Markos il prezzo del suo carico di seta e avorio. Attraccata la nave, i giovani ateniesi sbarcano a terra e si allontanano barcollanti, ma felici di vedere i propri cari. Ti meravigli che tuo padre non sia lì a

salutarti come un eroe vittorioso, ma non ci pensi sopra.
Ringraziato il capitano, raccogli le tue cose e ti dirigi verso il palazzo di Egeo. Come lasci il Pireo ti guardi indietro, e scorgi il capitano e gli altri marinai che hanno raccolto dei robusti bastoni e stanno camminando risoluti lungo la baia, diretti verso Markos, sicuramente col proposito di avventarsi sul mercante per vendicarsi di quel suo atto di inutile pirateria. Tu ti affretti verso Atene, al **538**.

39

La costa s'innalza ripida sul mare, per poi distendersi in una bassa pianura fino all'orizzonte. Non ci sono segni di abitazioni, ma ci sono in compenso molti cervi che pascolano tranquillamente. Decidi di avvicinarti piano piano agli animali, nella speranza così di procacciarti del cibo. Improvvisamente la terra si spalanca sotto i tuoi piedi e ti ritrovi in una trappola costruita sicuramente dall'uomo. Non ci sono possibilità di uscita. Molte ore più tardi giungono sei cacciatori dalla pelle olivastra, ti tirano fuori dalla trappola e ti legano le mani dietro la schiena. Continua al **424**.

40

Ansioso d'allontanarti da questo luogo, afferri il secchio e ne versi il contenuto sulle fiamme. Tuttavia il fumo che si forma è umido, soffocante, tremendamente caldo. Gli uomini indietreggiano, e il resto dei presenti osserva terrorizzato.
«Sciocco!» grida uno di loro, «nessuno può spegnere le fiamme del padrone del fuoco!»
Allora, proprio come i battaglioni dalle armature brillanti marciano in ranghi serrati, scorgi una colonna di gigantesche formiche di bronzo, che eruttano fuoco dalle fauci. La baia immediatamente si svuota e tu resti solo a confrontarti con l'ira del dio che hai provocato.
Ci sono otto formiche, ciascuna dotata di POTENZA 8 e PROTEZIONE 10. A causa della loro natura meccanica debbono combattere una alla volta, non ottenendo così alcun vantaggio dall'essere in gruppo. Quando una viene colpita cessa la sua funzione ed il suo posto è preso da una successiva compagna.
Efesto ti è SFAVOREVOLE. Se ti ritiri vai all'**11**. Se muori e supplichi Zeus di salvarti vai al **126**. Se colpisci quattro formiche continua all'**83**.

41

Circe sembra preparata ad una simile reazione. Borbotta alcune parole ed improvvisamente impugna una clava di robusto legno. Circe ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 22. Quest'ultimo valore è molto alto a causa dei suoi poteri magici. La clava ha POTENZA 1. Non puoi tentare di ritirarti: la radura è troppo piccola. Se ti arrendi vai al **92**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE la maga vai al **223**; se vieni ucciso vai al **102**.

42

«Certamente» rispondi, «altrimenti come avrei potuto osare entrare nel tempio?» La sacerdotessa risponde con un cenno di assenso e indica a due anziani accoliti, che stanno ad un lato dell'entrata, di aprire le porte. Per un attimo sembra assente e guarda fissa nel vuoto. Inavvertitamente sei capitato nel mezzo della cerimonia di una divinità straniera. Prendi 1 punto di

INFAMIA per aver rinnegato così il tuo protettore. Continua al **184**.

43

«Che città è questa?» chiedi. Con tua gran sorpresa la persona a cui ti sei rivolto tuona: «Uno straniero a Pafo eh?»
Detto questo balza rapidamente da un lato e corre via per una stradina laterale, passandosi la mano sulla lunga, bianca barba. Ti guardi intorno per capire il motivo di tanta paura e noti, alla fine della baia, un gruppo di persone vestite di nero con in mano dei randelli. Sei ancora scosso dalle precedenti disavventure per aver la forza di correre.
Puoi dunque combattere contro di loro (al **285**), oppure aspettare per vedere che cosa vogliono (al **380**).

44

Sollevi la coppa colma di grano ed improvvisamente cambia la scena davanti a te: non sei più di fronte alla folla di Scione ma da solo, in mezzo ad un campo di grano ondeggiante che sembra estendersi all'infinito. Inizi a camminare, come caduto in trance, ma le spighe dorate ti ostacolano e non ti permettono di proseguire. Allora c'è un grande agitarsi del grano, che sembra comporsi nella forma gigantesca di un mostro. Il mostro ora si muove contro di te con fare minaccioso: esso è una delle orrende creature che ha causato la carestia a Scione. Tu devi combatterla, ma sei disarmato e senza armatura (o ogni altra forma di PROTEZIONE). Questa è la creatura numero 3 (annotalo): ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 9. Annota anche i tuoi attuali punti di ONORE.
Non puoi né arrenderti né fuggire. Se muori vai al **68**. Se riesci ad uccidere la creatura di grano vai all'**8**.

45

Meditando sulle strane abitudini dei giocatori, ti ritiri a riposare. Il tuo pensiero corre subito al desiderio di dormire nel tuo letto di Trezene: sei stanco morto e una volta tanto i tuoi sogni sono piacevoli, privi di quegli incubi che ti hanno tormentato dai giorni di Creta, quei giorni tremendi quando dovevi combattere per salvare la tua vita e quella dei tuoi compatrioti. Continua al **440**.

46

Mentre stai pulendo l'imbarcazione dalla cera, nella speranza di poter immediatamente far rotta verso terra e rifornirti di scorte, ecco che un odore di qualcosa in decomposizione riempie l'aria. Il grande Ares, il dio della guerra, appare accanto all'albero e con il suo corpo possente occupa quasi tutto lo spazio della zattera; con la sua lancia batte sui legni dello scafo.

«Alteo! Purificati, ora. Non chiedere nulla, fallo. Vai ad Olbia, o se insisti, a Eea da Circe. Il mio tempio però è meglio: i sacerdoti sono veri!» Detto questo il dio delle stragi svanisce, lasciando dietro di sé solo una piccola chiazza di sangue.

Cosa fai ora, cerchi di andare verso terra per fare rifornimento (al **131**) o continui per recarti al tempio di Ares ad Olbia (al **182**)? Oppure ti dirigi verso l'isola di Circe, a nord lungo la costa italica (al **51**)?

47

Fai un passo indietro e poi t'avventi sull'uomo: evidentemente non si aspettava una reazione del genere ed è, per un momento, sconcertato. Ma poi è come uno spartiacque roccioso che divide una valle in due, allo scendere dei rivoli: questi non prevalgono, anche alla confluenza dei loro corsi; così è l'uomo ora, nonostante i tuoi sforzi, ed è impossibile ricacciarlo indietro. Egli chiama i suoi fratelli armati, che però sono impegnati a rimpinzarsi di cibo e non lo sentono. Improvvisamente arretra facendoti cadere a terra. Ti rialzi per riprendere la lotta: ora il Troiano ha un giavellotto puntato contro di te.

Il Troiano ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 12, più la lancia (POTENZA 2) e uno scudo che lo copre tutto (POTENZA -1, PROTEZIONE 5).

Se ti arrendi vai al **71**. Se muori e chiedi soccorso a Zeus vai al **225**. Se ti ritiri vai al **324**. Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE la guardia vai al **421**.

48

Ti volti per correr via nella direzione opposta, ma purtroppo sei intrappolato fra due gruppi e non hai scampo. Essi s'avvicinano sempre più e non ha senso opporre resistenza perché sono più di venti o trenta. Se vuoi rivolgerti al tuo protettore vai al **343**; altrimenti al **164**.

49

La Fortuna non ti arride ma lancia il suo volubile sguardo sul mercante. Perdi uno degli oggetti vinti nel primo gioco e torna al **106** per gettare nuovamente il dado. Se non hai oggetti perdi un obolo e torna al **106**. Se non hai neanche denaro vai al **91**.

50

Nuoti disperatamente verso la zattera ma non la raggiungi: ancora una volta sei in balia delle onde, che non ti cullano dolcemente ma ti sbatacchiano qua e là e sempre più pericolosamente verso la scogliera. Te ne accorgi soltanto quando un lembo della tunica viene ridotto dalle rocce a brandelli; cerchi con tutta la forza che ti resta di allontanarti da quel pericolo mortale: seminudo e mezzo morto stai per essere scaraventato su quegli scogli sconosciuti. Poi ti ritrovi sulla terraferma, senza sapere come, e cerchi di capire dove ti trovi. Ma la salsedine e il sangue ti oscurano la vista e cadi svenuto sulla sabbia. Continua al **195**.

51

Non ci impieghi molto a procedere lungo la costa, e presto l'isola sulla quale ti è stato detto che vive la maga Circe ti appare allo sguardo. Fitte foreste ne avvolgono la costa e così ti è impossibile vedere l'interno. Del fumo sale a larghe spirali, come un'aquila che insegue la preda prima di gettarsi in picchiata e afferrare con gli artigli l'agnello indifeso.
Se Era è tua protettrice vai al **54**. Se invece la dea ti è NEUTRALE o FAVOREVOLE vai al **165**; altrimenti, se ti è SFAVOREVOLE, vai al **185**.

52

Fai vela lungo la costa tracia per poi dirigerti a sud verso Troia. Proprio mentre le coste della città dalle alte mura appaiono alla vista, la nave fa nuovamente rotta verso nord.
«Capitano!» gridi, «questa rotta ci porterà alle Simplegadi, gli scogli infernali. Moriremo tutti!»
«Non è detto» replica Vizhazid, «e se riusciamo a passare, i prezzi a Calcedonia saranno molto alti ... Non molti ce la fanno, lo sai. Comunque ci dovrebbe essere tempo sufficiente per abbandonare la nave».
Ti senti come se un freddo vento invernale ti avesse raggelato il cuore. Come la nave si avvicina agli scogli, il tuo umore diventa nero. Continua al **101**.

53

Prendi il frutto e fai per morderlo, ma l'indigeno si piega in avanti e se lo ripiglia. Stupito, decidi di lasciarlo e di andare in cerca di qualcuno con le rotelle a posto, se ne esiste uno in quest'isola abbandonata. Continua al **143**.

In un bagliore colorato, tra una pioggerellina di rugiada, ti appare Iride, messaggera della regina degli dei. «Sono Iride, ho un messaggio per te, ed è molto importante perché Era dice che se non ce la fai cadrai in ogni sorta di disgrazia e potresti non tornare mai a casa. La regina ci perderebbe la faccia davanti agli altri dei, il che non le va neanche un po'. Devi avere il senso della giusta prospettiva su queste cose, o almeno un po' di stabilità, altrimenti ti sfugge tutto di mano, hai l'armatura in disordine, non combatti i nemici ed Era non si prende la gloria che le spetta, e dopo tutto non vogliamo che il mondo sia un postaccio pericoloso per i nostri figli, così dobbiamo lasciar perdere le cose più globali e attenerci ai dettagli, cosicché insomma tu mangia da questa pianta . . » continuando ininterrottamente a parlare ti porge una radice dalla strana forma, «. . . che si chiama moli ma non so perché e d'altronde non importa, cioè è importante che la mastichi e, ahi, ho esaurito il tempo, ma c'è ancora qualcosa d'importante che devo dirti . . »
In un arcobaleno la dea svanisce prima di poter finire il suo discorso. Sbalordito, confuso, e con ancora in mano la radice del moli, ordini all'equipaggio di far rotta verso la costa. Continua al **461**.

«Risparmiaci la vita!» gridano gli uomini barbuti, cercando di afferrarti le ginocchia in segno di supplica ma cadendo invece uno sopra l'altro. Lasci cadere la torcia, che manda un ultimo bagliore di scintille e si spegne; dai un calcio nelle costole ad uno degli uomini e mediti se meritino di vivere o di finire in eterno nelle tristi oscurità di Ade. Cosa fai, sgozzi questi nemici degli dei (vai al **521**), oppure rispetti le tradizioni dei tuoi antenati (vai al **30**)?

56

Tebe al tramonto offre davvero uno splendido spettacolo: guardi meravigliato le alte mura, le porte possenti, mentre la nave scivola fino alla banchina. Presto sei a terra ed entri nella città. Speri di trovare un rifugio in cui passare la notte prima che questa cali il suo nero mantello sulla terra. La città è possente e devi riconoscere l'opulenza degli Egiziani, passando tra i loro begli edifici. Continua al **236**.

57

Indietreggi, ma la via è bloccata da una muraglia di spettatori che ti rigettano nella mischia. Il tuo avversario prende vantaggio dalla tua perdita di tempo e ti ferisce. Ora devi continuare la lotta: se ti arrendi vai al **331**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'avversario vai al **133**; se invece muori e vieni salvato da Zeus, vai al **566**.

58

Dedichi alcuni istanti a pregare Atena, protettrice della tua città, e immediatamente la dea ti appare, coperta da un'armatura e protetta da uno scudo di bronzo brunito.

«Alteo, ti sei comportato bene, sei sopravvissuto ai pericoli di Creta e anche ora tuo padre Egeo ti aspetta con ansia, scrutando ogni giorno l'orizzonte per vedere apparire le bianche vele che annunciano il tuo ritorno, ma temendo al contempo le vele nere che annunciano la tua morte. Bene, adesso affrettati a tornare».

Detto questo la regina della sapienza svanisce, per tornare a custodire dall'alto la sua turrita Atene. Sali sul ponte, ispirato dall'apparizione della tua protettrice. Vai al **252**.

59

A bordo del *Djinn*, ancora una volta in mare, mediti se le acque saranno abbastanza calme da permetterti di ritornare ad Atene. Markos sbuca dalla sua cabina e ti si avvicina.

«C'è stato un piccolo cambiamento di rotta, caro Alteo. Devo fare un salto in una piccola città della costa nordafricana per un certo affare» ti dice un po' misteriosamente. «Sarà solo per una notte, poi potremo far nuovamente rotta per Atene». Dentro di te maledici Markos, ma non hai alcun potere su questa nave, perciò ti rassegni alle sue decisioni. «Vieni, guarda qui» continua, inginocchiandosi sul ponte.

Si toglie un anello d'oro dal medio e lo pone sul palmo della mano. «Hai un oggettino, qualcosa di leggero?» chiede.

Cerchi in tasca e tiri fuori un pezzetto di giada d'Egitto.

«Molto bene» continua Markos, «ti consideri un buon osservatore, vero? Bene, scommetto questo anello contro il tuo pezzetto di giada che non sei in grado di dire in quale mano tengo queste due cose».

Detto ciò giocherella rapidamente con le mani per un po' e poi le mette aperte sul ponte, palmo in basso. I suoi movimenti sono stati così rapidi che non sei in grado di dire con certezza se entrambi gli oggetti siano sotto la mano sinistra (vai al **233**), o entrambi sotto quella destra (vai al **427**), o se l'anello sia sotto la destra e la giada sotto la sinistra (vai al **584**), oppure, viceversa, la giada sotto la destra e l'anello sotto la sinistra (vai al **377**).

60

Mentre ti lanci contro il colpevole, scivoli e cadi su un paniere colmo di arance; questo si apre e tu cadi a terra, circondato da un mare di frutti colorati dal sole. La folla circostante se la ride di gusto a questa scenetta, ma quando ti alzi basta l'espressione infuriata del tuo volto a farli smettere: tutti, responsabile compreso, se ne scappano via. Perdi 1 punto di ONORE e recati al **3**.

61

Quando raggiungi il palazzo, Egeo è già stato deposto in una bara per il suo ultimo viaggio. Ti guarda debolmente.

«Alteo ... ti sei comportato bene, ma ora ... ora torna a casa. Di' a tua madre, a tua madre ... a tua ..» s'interrompe.

«Che cosa, padre?»

«Mi spiace, Alteo, mi ..» dice Egeo, ma il suo spirito lo lascia per sempre.

Ti ritrai singhiozzante e in lacrime; poi deponi un obolo sotto la lingua di tuo padre perché possa pagare il pegno al traghettatore infernale e attraversare lo Stige per prendere il posto che gli spetta nell'oltremondo. Gli chiudi delicatamente gli occhi.

Entra il generale Eketone e si avvicina. Ti dice: «La popolazione è infuriata. Questo è il peggior segno di malaugurio per il tuo ritorno. Devi andartene ora, cercare un modo per purificare la colpa che ha permesso che questo accadesse, altrimenti non potrò più rispondere della reazione della folla». Continua al **215**.

62

In una tale situazione non ti puoi aspettare l'aiuto degli dei; i misteri di Demetra sono ignoti persino a loro. Ci sono cose, dunque, che i semplici eroi come te non dovrebbero investigare. Perdi 1 punto di ONORE e torna al **42**.

63

Forse questa gente è mandata per costringere le persone ad arruolarsi, oppure vogliono catturarti per scaraventarti in una galea come schiavo, per farti passare il resto della vita sotto un ponte arso dal sole a rema-

re per i mari. Tuttavia anche una vita di tal fatta meglio delle cupe regioni dell'Ade. Se non opponi re-sistenza potrai sopravvivere. Continua al **380**.

64

La maga sembra sorridere in modo decisamente sgra-devole. Iride però sembrava confidare nelle doti della radice, sicché acconsenti. Continua al **140**.

65

Sgusci fuori della tua stanza, come un guerriero che cerchi di penetrare nel campo nemico per dar fuoco alle navi dall'alta prua che stanno sulla spiaggia. Senti un rumore ed entri immediatamente in una stanza. Qui noti alcune pergamene su un tavolo. Cosa fai: guardi di che si tratta (vai al **142**), oppure rientri nella tua stanza a dormire (vai al **402**)?

66

Ti sei colpito per l'ultima volta e così ti sei liberato dal pesante fardello della tua colpa. Si avvicina il sa-cerdote che sfrega le ferite con del sale, come ultima penitenza. Urli di dolore per la cruda punizione. Così però gli dei non ti cercheranno più per farti espiare la morte di Agnoste. Ora potrai rimetterti in viaggio per Trezene. I sacerdoti ti fasciano le ferite, poi t'invitano a rimanere con loro e ad imparare i riti di Ares, il dio della guerra, l'uccisore degli uomini. Tu insisti che devi andare. I tuoi compagni, purtroppo, non sono al-trettanto acuti e decidono di restare su questa famosa isola. T'imbarchi da solo sulla zattera, continuando al **344**.

67

Cammini tra le ricche case finché giungi ad un edifi-cio sorvegliato da un cane alla catena. Diffidando di questi animali ti volti e torni indietro a cercare un'al-tra via. Entri sempre più all'interno della città, finché ti rendi conto di esserti perso. Devi chiedere a qualcu-no la via: prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **372**.

68

Sei scaraventato indietro da un possente colpo, che ti costringe a piegarti sulle ginocchia, ad aspettare la morte inevitabile e il lungo viaggio giù nei tetri abissi dell'Ade. Eppure il colpo funesto non arriva. Arissa, la sacerdotessa, sta di fronte a te.
«Hai tradito le nostre attese» grida, «e la maledizione della dea ti seguirà per il resto dei tuoi giorni su que-sta terra piena d'afflizione». A queste parole ti sollevi dolorante; i muscoli sono allo stremo e grideresti per lo strazio; la folla urla e ti dileggia facendoti ronzare le orecchie. Arissa continua nella sua solenne maledi-

zione contro di te, una maledizione nata dall'amarezza di un popolo che sa che non verrà la pioggia a rendere fertili i campi, e che perciò i figli morranno di fame. Inciampi, stordito, e a fatica ti trascini alla nave. Ora la dea Demetra ti è SFAVOREVOLE. I tuoi punti di ONORE tornano al valore che avevi prima del combattimento, ma prendi un numero di punti di INFAMIA equivalente a quello della creatura con cui hai combattuto da ultima. Continua al **3**.

69

Prendi 2 punti di INFAMIA per esserti arreso. Vieni bloccato rudemente e condotto giù nella grotta. Non puoi più opporre resistenza. Continua al **110**.

70

Puoi avere l'impressione, vindice Alteo, che il naufragio fosse la più praticata forma di trasporto rapido sulle grandi distanze nella Grecia Antica, ma non è proprio così.
Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE. Continua al **195**.

71

Prendi 1 punto di INFAMIA per essere stato sconfitto sul suolo troiano: la notizia di questo combattimento non ti arrecherà certo onore a Trezene, anzi la gente ne sarà molto addolorata, perché, quantunque Troia e la Grecia siano in pace, c'è una notevole tensione tra i due paesi ed i guerrieri achei saranno irritati a sapere che in un duello tra te ed i Troiani sei stato tu, Alteo, a soccombere. Continua al **160**.

72

Puoi rivolgerti in preghiera al tuo protettore; se scegli di agire così puoi impiegare alcuni punti di ONORE (da 1 a 6: tira un dado per stabilirlo) ed andare al **221**. Se invece decidi di agire altrimenti, oppure non hai un numero sufficiente di punti di ONORE, allora perdi 1 punto di ONORE e continua al **2**.

73

La nave è ormai lontana dalla terraferma, ma la cupa nube di morte che ha circondato la tua missione nella città di tuo padre sembra divenir tangibile, e la paura comincia ad afferrarti. Sul mare le nubi di tempesta iniziano a girare vorticosamente, a formare una tromba marina che getta tremende ondate dalla sua sommità, come fosse un'Arpia che ghermisce e strapazza gli sventurati marinai. Quella nera e schiumante barriera si avvicina sempre più e la nave viene scaraventata qua e là dalle onde. La fronte del capitano è solcata da rughe di preoccupazione e di ansia, mentre l'equipaggio tenta disperatamente di rimettere l'imbarcazione in equilibrio. Cerchi un rifugio, ma è troppo tardi: un'enorme ondata spazza la tolda e, assieme ad un mucchio di rottami, ti trascina nelle profondità del mare. Se Poseidone ti è FAVOREVOLE, o se è tuo protettore, vai al **385**; altrimenti vai al **9**.

74

Crolli sotto il colpo violento di un marinaio. Ti senti spacciato, ma dopo alcuni istanti ti riprendi per vedere il capitano che, davanti a te, ti sta osservando. Ti rialzi barcollando malamente. Continua al **348**.

75

Aspetti che si avvicini; i suoi artigli mandano un agghiacciante rumore metallico, sbattendo sul pavimento di legno. Allora lo colpisci all'improvviso con le gambe legate proprio alla bocca dello stomaco. Egli barcolla all'indietro e lascia cadere un coltello, che manda un bagliore argenteo, riflettendo un raggio di luna che penetra da una fessura nel soffitto. Cosa fai, cerchi di afferrare il coltello (vai al **300**), oppure ti getti sull'uomo (al **139**)?

76

Il tuo FOGLIO DI VIAGGIO ha questi valori:

POTENZA:	5	ONORE:	18
PROTEZIONE:	11	INFAMIA:	8

Non possiedi punti di INTELLIGENZA.

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONE 0
Scudo: POTENZA 0, PROTEZIONE 2
Amuleto della regina Antiope.

Era:	SFAVOREVOLE
Atena:	FAVOREVOLE
Ecate:	SFAVOREVOLE
Gli altri dei:	NEUTRALI

Nota: ora possiedi POTENZA 5 (e non 4) e PROTEZIONE 11 (e non 10) per l'esperienza ottenuta nell'impresa vittoriosa contro il Minotauro di Creta. Continua al **217**.

77

Il sentiero sale rapidamente; in alcuni tratti sei persino costretto a far uso delle mani per aiutarti, è una vera e propria arrampicata. Quando arrivi sulla cima ti trovi davanti tutta quella nuda terra: una aspra brughiera s'estende a vista d'occhio, e questa monotonia è interrotta soltanto da una macchia d'alberi lontano sulla tua destra. Cosa fai, continui per il sentiero (al **416**), o ti dirigi verso il boschetto (al **553**)?

78

Allunghi le mani verso il capo con le palme aperte, ad indicare che non hai alcuna cattiva intenzione. Il re è come incantato, quasi in trance, dal tuo gesto. Inizi a parlare molto lentamente: «Io ... non voglio ... fare ... male». Ma invano; l'uomo non capisce e ti continua a guardare con espressione stranita. Ammutolisci e per un bel po' il re non fa un gesto, poi, all'improvviso, urla un ordine ai guerrieri dietro a te. Questi ti afferrano e ti conducono ad un capanno dove ti lasciano solo. Cosa fai, cerchi di scappare (al **536**) oppure attendi che le cose si evolvano (al **339**)?

79

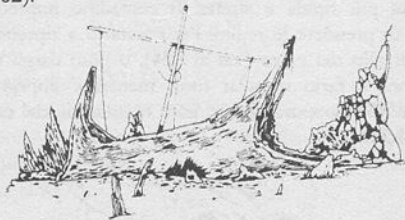
Il cavallo ed il carro si precipitano giù per una strada sempre più ripida e stretta. Il contadino impreca e cerca di prendere le redini. Puoi aiutarlo a riprendere il controllo del carro (vai al **524**), o puoi dargli uno spintone e farlo ruzzolar fuori mentre è impegnato (vai al **430**), oppure, infine, puoi balzare giù dal carro (vai al **216**).

80

Ti precipiti giù per la montagna, correndo in modo sconsiderato. Le ultime grida del Centauro sembrano ancora echeggiarti nelle orecchie, come le grida del compagno d'armi abbandonato dai battaglioni in rotta, ma tu le ignori. Le grida divengono sempre più alte e lancinanti, finché cessano del tutto in un ultimo lamento strozzato di agonia. Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al **189**.

81

La sentinella ti guarda perplessa e poi ti fa cenno di seguirla. Cosa fai, vai con lei (al **160**) o ti rifiuti (vai al **362**)?

82

Questa volta non hai vinto nulla; forse sarai più fortunato la prossima volta. Torna al **106** e tira di nuovo il dado.

83

La quarta formica soccombe sotto i tuoi colpi: hai le mani tumefatte dal calore, ma eccone una quinta che dovrai affrontare. Improvvisamente, come cani richiamati dal loro padrone perché troppo pericoloso sarebbe avvicinarsi al forte verro, ecco che le creature infernali si ritirano e presto spariscono. Le loro compagne sono immobili sulla spiaggia, annerite dal loro stesso calore.

«Attento, profanatore, vattene da lì!» grida una voce. Corri alla barca. Persino Oresander sembra un po' preoccupato, perché ha avuto poco tempo per far scorta di provviste.

Prendi 6 punti di ONORE per la tua vittoria e lasci le coste di Efesto, dio dei metalli. Continua al **10**.

84

Raggiungi abbastanza presto il porto, ma sei perplesso su cosa fare. Potresti tentare di impadronirti di una delle zattere dei pescatori attraccate nel porto (vai al **22**), oppure potresti tentare di chiedere un passaggio ad una nave mercantile fino ad Atene o verso qualche altro porto della Grecia (vai al **540**).

85

Quell'abbaiare è tanto forte da diventare quasi assordante, ma quando la sua sagoma sbuca dalla nebbia ti rendi conto che si tratta di un solo cane. A soli tre metri ti trovi davanti l'infernale Cerbero, guardiano dell'aldilà, con le sue tre teste abbaianti e pronte a mordere in difesa del regno di Ade. La sua coda ha la forma di un serpente che s'attorciglia in modo ripugnante. Se indossi una pelle di leone vai al **277**. Altrimenti vai al **531**.

86

Circe ti guarda con aria indifferente: «Non saprai altro da me. Va' ora, il tuo prezioso moli non ti salverà dalle altre magie. Se vuoi rimanere, potrei escogitare qualcosa di carino per te... la mia signora, Ecate, non si cura dell'approvazione degli altri dei e puoi star sicuro che moriresti senza che nessuno si occupi di te!» Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua inutile e puerile insistenza e continua al **207**.

87

Forse il vindice Alteo ha qualche motivo per aver paura dei cani, tuttavia non ha alcuna giustificazione per mostrare la sua paura a gente straniera. Perdi 1 punto di ONORE e vai al **372**.

88

Cerchi di allontanarti dall'albero per sentire meglio quel dolcissimo canto, ma i lacci ti trattengono. Lotti, ti agiti, mentre i tuoi compagni ti guardano col terrore stampato sul volto. Ma tu non li noti nemmeno, preso come sei da quelle melodie. La fune si allenta sempre più e, dopo un ultimo sforzo, te ne liberi. Se

Afrodite è tua protettrice vai al **118**. Altrimenti vai al **162**.

89

Fai per allontanarti dalla baia, ma una banda di individui dall'aspetto canagliesco si avvicina verso di te. In mano hanno dei bastoni. Cerchi di controllare la paura che ti stringe il cuore, che non sta bene in un vero eroe, e li affronti. Continua al **380**.

90

Zeus non interferirà nei riti della dea dell'amore: egli la lascia libera nella cura dei suoi templi e li visita solo quando Afrodite stessa glielo chiede, e quando, naturalmente, Era è assente dall'Olimpo. Vindice Alteo, tu muori invendicato.

91

«Sfortunato» gracchia Markos, in solluchero, «forse possiamo ritentare più tardi . . » Gli Achei annuiscono l'un l'altro con aria d'intesa e i loro crini ondeggiano nell'aria in modo molto comico. Stanco e di pessimo umore cadi addormentato su un sacco di melograni che Markos ha lasciato incustodito. Continua al **440**.

92

«Dunque, bevi il mio tè» gracchia. Ti trascina inesorabilmente nella sua casa e ti fa ingollare quella pozione. Sei persino sorpreso, stai mandando giù un liquido mortale che ti fermerà qui per sempre . . .

93

Vai al **144**.

94

Il marinaio lascia cadere la torcia e crolla sulle ginocchia. Ti fermi per un istante, poi ti pieghi per recuperare la torcia. Cosa fai ora, lo risparmi, adesso che s'è arreso (vai al **426**), oppure lo uccidi (vai al **509**)?

95

Il tuo cavallo segue gli altri, lungo il polveroso sentiero lungo il fiume, e presto giungi in vista d'una città dai tetti bianchi e piatti che splendono nella calura. Molte imbarcazioni sono attraccate sulla riva del fiume accanto alla città; c'è un gran lavorio di persone che scaricano merci e riempiono le stive, per lo più di grano e fogli di papiro. I cavalieri salutano molti abitanti, cosicché immagini che questa sia la loro città. Questo pensiero trova conferma nel fatto che si dirigono verso delle stalle situate ai limiti dell'abitato. Scendi da cavallo, li ringrazi, per quanto tu non sia sicuro che capiscano il greco. Poi ti dirigi al fiume, per vedere se ci sia qualche nave greca. Continua al **476**.

96

Devi continuare a combattere contro i due villici. Se li uccidi entrambi vai al **458**; se ti arrendi vai al **299**; se muori e vieni salvato da Zeus vai al **578**.

97

È Alteo così sciocco da rimanere sotto il sole cocente, ad aspettare l'ispirazione sulla via da prendere? Una solenne scottatura può essere il solo risultato di questo procrastinare. Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **77**.

98

Il vecchio non accetta la tua resa. Egli ha recuperato le forze ed ha ora POTENZA 6 e PROTEZIONE 12. Devi continuare a combattere: se ti ritiri vai al **453**; se muori e vieni salvato da Zeus vai al **557**; se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE vai al **474**.

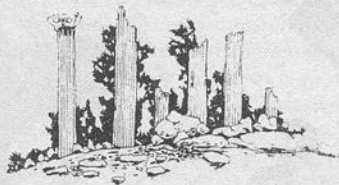
99

Ti svegli con un fortissimo mal di testa in una stanza buia. Quando gli occhi si adattano all'oscurità ti rendi conto che si tratta di un granaio: ci sono dei sacchi addossati alle pareti. Sei legato ma riesci a sgusciare da un lato. Uno dei sacchi s'è spaccato e ne è uscito il grano.

La porta si apre ed entra uno degli uomini con la maschera d'uccello, sembra spaventosamente alto. Gli guardi i piedi e, con un brivido di terrore, noti che porta degli artigli dall'aspetto spaventoso. Cosa fai, attacchi l'uomo (vai al **75**) o fai finta di essere ancora privo di sensi (vai al **295**)?

100

Rotoli giù lungo il fianco della montagna, sempre più precipitosamente. Hai appena il tempo per pregare Zeus, se puoi ancora (vai al **7**); altrimenti il tuo misero corpo nutrirà gli esseri che strisciano nel sottosuolo.

101

Sei sempre più vicino alle rocce. Vizhazid grida ordini all'equipaggio, ma non riesci a capire cosa dica, terrorizzato come sei dal destino che ti aspetta: quanto ingloriosa sarebbe una morte come questa, con il corpo squassato e sparpagliato sulle Simplegadi. Brami di avere le massicce formazioni di soldati in combattimento, ma un grido ti sveglia dalla tua fantasticheria. Continua al **2**.

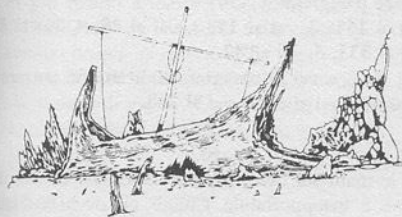
102

L'ultima cosa che ricordi è Circe che ti versa nella gola la sua bevanda. Brucia, insopportabile. Strano, ti vien da pensare che tenti di riportarti in vita. Invece ti colpisce sulla faccia e ti urla: «Porco!» La tua anima si spegne mentre il tuo corpo si trasforma secondo il volere della maga. Ora non sei più un uomo, ma una bestia immonda, per sempre.

103

Ti fai largo tra la folla per raggiungere Agnoste, ma è troppo tardi: la sua anima è spirata. Gli spettatori si affollano attorno a te, il clamore è così alto da sembrare un fracasso di scudi che cozzano l'uno contro l'altro, la folla ronza come uno sciame d'api disturbate nel loro alveare quando l'albero dalle possenti radici è abbattuto dall'ascia di bronzo e le sue fibre vengono bruciate, coprendo col loro fumo l'azzurro cielo d'estate. Distogli lo sguardo dalla ferita ancora palpitante, che gli apre la gamba dal fianco al piede.

Devi cercare conforto e consiglio dagli dei. Vai alla ricerca della Sibilla, che si pensa stia vicino Troia (al **407**), oppure ti dirigi al tempio di Atena vicino alle porte (al **28**)?

104

Aspetti che appaia tuo cugino, eppure sei lo stesso inquieto ed impaziente, desideroso come sei di vedere finalmente un volto amico, qualcuno con cui parlare dei vecchi tempi trascorsi a Trezene. Finalmente Agnoste entra nella tua stanza, ti saluta cordialmente, molto sorpreso per il tuo arrivo e desideroso di sentire le tue avventure. Per te è un grande piacere raccontargliele. Continua al **4**.

105

Apri cautamente gli occhi e subito li richiudi: la chiara luce del sole è troppo forte. Almeno, pensi, non sei nella dimora di Ade. Scopri, una volta recuperate forze sufficienti per guardare, di avere perduto tutte le armi, l'armatura e gli oggetti che avevi con te.
Puoi aspettare, nella speranza che passi una nave a cui mandare dei segnali (vai al **340**); o puoi salire sulla montagna per cercare aiuto (al **15**).

106

Markos ti spiega brevemente le regole. Annuendo, accetti di giocare.
Adesso devi tirare i dadi: uno per te ed uno per Markos. Scegli uno dei due risultati, a cui corrisponde il seguente paragrafo:
1, vai al **161**; 2, vai al **13**; 3, vai al **49**; 4, vai al **304**; 5, vai al **333**; 6, vai all'**82**.
Tira i dadi, e vai al paragrafo indicato. Se entrambi i tiri danno un 1 o un 6, vai al **208**.

107

Passi le mani sul braciere, e il calore che emana dalle fiamme è insopportabile. Chiudi gli occhi e bisbigli una preghiera al tuo protettore. Tuttavia, quando li riapri, non hai più Scione davanti a te ma un'ampia, arsa pianura. Dev'essere la casa di Elio, il sole, pensi. Stranamente le lingue di fuoco non ti scottano, né la frenesia devastatrice di quel braciere ti ferisce. Ma proprio in quel momento i fantasmi tremolanti del fuoco si fondono in una forma minacciosa e quasi umana. È chiaro che si tratta di una di quelle demoniache creature che infestano Scione e riducono la sua gente alla carestia.
Devi combatterla. Non puoi né arrenderti né ritirarti. La creatura è la numero 1 (annotalo): ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 13. Annota ora anche il totale dei tuoi punti di ONORE.
Se muori vai al **68**. Se riesci a sgominare l'uomo-fiamma vai al **209**.

108

«No, certamente no. Sono uno scelto fra . . .» Ma la tua risposta è bloccata sul nascere dal colpo di una lancia sulla tua schiena. Ti volti e davanti a te ci sono due energumeni armati di giavellotti. «Difenditi, profanatore!» gracida uno dei due. «Demetra assisterà alla tua morte!»
I due uomini hanno POTENZA 3 e PROTEZIONE 10, in più hanno le lance (POTENZA 2) e pettorali (PROTEZIONE 2). Ricordati delle regole per i combattimenti con più avversari.
Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE entrambi vai al **482**; se ti arrendi vai al **373**; se ti ritiri vai al **18**; e se, infine, muori e vieni salvato da Zeus vai al **33**.

109

Vai al **169**.

110

Sei trascinato inesorabilmente nelle cavità della terra. Gli indigeni sembrano avere una sovrannaturale abilità di vedere al buio e così sei condotto per tortuose gallerie e svolte che si susseguono ininterrottamente. Tutto quel che puoi vedere sono alcune pitture sui muri, ma non sapresti dire di che cosa.
Alla fine giungi ad un ampio foro sotterraneo, sul bordo del quale sta schierato il resto della tribù. Al

centro del foro c'è il capo vestito di un mantello in-tessuto delle penne di migliaia di uccelli. Sei spinto in quest'arena, proprio vicino ad un fuoco che arde lu-minosissimo. Il capo ti indica con un gesto del pugno e, poiché tu non ti muovi, uno degli uomini si fa avanti e ti sospinge col manico della lancia. Chiara-mente si aspettano che tu risponda al segnale del capo. Cosa fai, dunque, gli rispondi anche tu col pu-gno chiuso (vai al **363**), o mimi i raggi del sole, col palmo aperto e le dita ben tese (vai al **145**), o, infine, gli mostri il palmo della mano (vai al **556**)?

111

Se sei legato all'albero della nave, vai all'**88**; se invece sei libero di muoverti sul ponte, vai al **23**.

112

Sei stanco morto quando la nave raggiunge il portic-ciolo di Calcedonia, e non sei in grado di lasciare l'imbarcazione. In un momento di rara generosità, Vi-zhazid ti compra un elmetto (PROTEZIONE 1) un po' arrugginito: chiaramente non si aspetta che tu viva abbastanza a lungo da poterlo usare. Stai ancora gemendo a causa dell'ultima traversata, quando ne ini-zia un'altra. «Gli scogli, gli scogli!» urli disperato, «Gli scogli!» Allora Vizhazid ti calma, ti offre della collosa farina d'arancia, che ti dice essere una prelibatezza ar-mena, e ti assicura che gli scogli stanno fermi al loro posto e non minacciano nessuno. Ma tu non ti plachi. È quasi passato il terzo giorno di viaggio, lasciato il porto di Calcedonia, ed ecco che appare lontana Troia. Persino tu, vindice Alteo, debole come sei, barcolli sino al bordo della nave per dare uno sguardo alla magnifica città. Continua al **37**.

113

Presto ritornano mangiando del pane, ma non te ne danno nemmeno un po'. Stai zitto, a guardare, nono-stante tu muoia di fame senza tradire alcuna emozio-ne. Finalmente cala la notte e fuori si sente un enor-me clamore. Quando le guardie ti trascinano fuori, vedi con grande sorpresa tutto il campo affollato di guerrieri, ognuno dei quali tiene in mano una torcia. Sei condotto entro un'arena centrale dove sta il re, con in mano una lancia decorata. La alza sopra la te-sta, suscitando l'approvazione entusiasta dei guerrieri, e un enorme soldato si fa largo per entrare nell'arena: poi il re ti porge la lancia.
Cosa fai, combatti (vai al **171**), oppure ti rifiuti, resti-tuendo al re la lancia (vai al **468**)?

114

La torcia sfrigola sull'umido pavimento della stiva. Per un istante non vedi nulla. Per esserti distratto dal-lo scopo più importante che il Destino ti ha assegnato prendi 1 punto di INFAMIA. Torna al **94**.

115

I quattro non si arrenderanno e così devi continuare il combattimento. Se li uccidi vai al **386**; se ti arrendi vai al **424**; se muori e sei salvato da Zeus vai al **269**.

116

Afferri il capo, gli sfili il coltello dalla mano e glielo punti alla gola.
«Ascoltatemi bene» gridi agli altri, «se capite una lingua civile, ascoltate! Tutti a terra, mani sulla testa! Ora me ne andrò, ma se sentirò rumor di passi dietro a me costui morrà!» Nessuno si muove. Tu punti alla gola dell'ostaggio con più forza, in modo da costringerlo a reclinare indietro la testa. I suoi seguaci scorgono il lampo di terrore nei suoi occhi e ti obbediscono.
Tenendo sempre puntato il pugnale al collo del capo, arretri fino al bordo del recinto. Qui strappi la maschera per rivelare un volto cadaverico e alquanto stempiato.
«Chi comanda in questa città?» chiedi. Non c'è risposta. Gli occhi dell'ostaggio guardano con uno scatto un sentiero alla sinistra. Capisci e ridi: «Bene».
Allora gli tagli la gola, lo lasci in un cespuglio e ti dirigi per quel sentiero. Non ci sono rumori di inseguitori così riponi il coltello in una tasca del mantello di piume. Dopo un po' la foresta si dirada sicché riesci a scorgere la strada davanti a te. La luna si riflette su una corda collegata probabilmente ad un allarme che scavalchi con attenzione. D'ora in poi starai più attento ad eventuali trappole. Un fruscio nei cespugli tradisce la presenza di una sentinella, che però riesci ad ingannare grazie al vestito di piume. Come avanzi sulla strada si fa chiaro. La strada è vuota e lontano si profila la sagoma di Tebe. Ti togli gli speroni e li getti assieme al costume al lato della strada. Cammini fino alle porte di Tebe.
Prendi 1 punto di INFAMIA per l'assassinio che hai commesso e continua al **598**.

117

Mentre le onde s'abbattono fragorosamente sulla nave ti volti a guardare Nasso, che svanisce dietro la linea dell'orizzonte. Poi, con orrore, scorgi qualcosa che nuota verso l'imbarcazione nella confusione delle onde. Forse si tratta di uno dei marinai caduto in mare. Poi però ti rendi conto che non si tratta di un mortale, ma del dio dei mari, Poseidone in persona. Egli sale a bordo e ti parla così:
«Non so come sei riuscito a cavartela a Creta, se Teseo invece non ce l'ha fatta. Però ora devi tornare ad Atene e dimenticare queste insulsaggini da eroe: non ci sei proprio tagliato. Tuo padre sta aspettando le vele bianche o nere che segnalino la tua vittoria o la tua morte, ma sta anche perdendo ogni speranza che tu abbia avuto successo. E poi, incompetente come sei, scommetto che saresti capace di alzare le une per le altre».
Detto questo, il dio dei mari si rituffa tra i flutti, lasciandoti solo sul ponte. Continua al **252**.

118

La barca urta contro la riva. Stranamente non si muove nessuno dei tuoi compagni, ma tu non vuoi negarti la vista di quelle dolcissime creature e sali perciò sugli scogli.

Per un attimo chiudi gli occhi e, giunto sulla cima della scogliera, li riapri nuovamente. Qui, dimentica d'ogni altra cosa, c'è Afrodite, la più bella fra le dee, che si pettina i lucenti capelli e canta. Sul suo volto c'è un soave sorriso.

«Oh, Alteo!» borbotta. «Avresti potuto aspettare ancora un po'. I miei capelli sono tutti arruffati dal vento e li devo appena pettinare». E si rimette a lisciarli col suo pettine d'ambra. «Ora» si rivolge nuovamente a te, con un sorriso, «raccontami qualcosa di divertente».

Quando ritorni alla zattera, stanco e coperto di graffi per la salita sulla scogliera, sono già passate alcune ore. L'equipaggio però non sembra essersi mosso, ed è colmo di riverente timore sapendo di avere come guida un favorito della dea. Continua al **46**.

119

Scendi nella stiva, che è buia ed umida di muschio. I tuoi occhi scrutano nel buio per cercare l'ammutinato, ma tutto quel che puoi scorgere sono delle ceste vuote ammucchiate fino al soffitto. Avanzi cautamente nel buio, con le orecchie tese a percepire ogni rumore, ma c'è un silenzio di tomba, salvo che per lo scricchiolare delle assi mentre la nave scivola sulle onde. Arrivi accanto ad un ampio paniere che ti ostacola il cammino. Cosa fai, lo sorpassi a sinistra (al **526**) o a destra (al **398**)?

120

Le placche di legno cadono a terra e subito sono avvolte da un bagliore rossastro e dorato. Senti come una strana sensazione di puntura alla mano sinistra e, quando la apri, in essa non hai più la placca con incisa la spiga ma una spiga vera e propria. La sacerdotessa s'avvicina barcollando e così s'indirizza alla folla: «Ora viene la primavera! Andate alle vostre case e preparatevi, poiché Persefone potrebbe ancora tornare».

Poi ti sussurra: «Grazie amico. Di solito qui si danzerebbe e si farebbe festa, ma la città è povera. Spero che capirai».

Poi fa un cenno ad uno degli accoliti, che entra nel tempio e ne torna fuori con una colomba, in una gabbia dorata. «Prendi questa colomba come segno della nostra gratitudine. Scione ha conosciuto tempi migliori, che ora forse torneranno. Addio».

Ti accommiati da Arissa e torni alla nave, con in mano la gabbia d'oro. Ora Demetra ti è FAVOREVOLE, e puoi prendere 3 punti di ONORE per avere salvato Scione dalla carestia. Continua al **3**.

121

Hai con te una colomba? Se sì, vai al **375**; altrimenti vai al **2**.

122

Sei ripetutamente fatto oggetto di scherno da quel monello impertinente, che si diverte a lanciare arance sugli stranieri per umiliarli. Cerchi di rifugiarti ma non hai scampo davanti al lancio dei frutti. Scarti a destra e a sinistra ma il tuo assalitore ha una mira molto precisa. Finalmente questo supplizio ha termine, ma continuano invece le grasse risate degli astanti. Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al **3**.

123

Stanco, infreddolito e ormai senza speranza, sei sballottato dalle onde crudeli. Ti vien meno ogni residua energia e il mare ti sugge le ultime forze. Zeus non interverrà in soccorso di chi ha offeso suo fratello Poseidone.

124

Ti sembra che passino molte ore e batti ripetutamente alla porta, ma invano: naufragi e prigioni sembrano essere un destino perenne. Finalmente cadi in preda al sonno. Il cigolio della porta che si apre ti risveglia. Ti metti all'erta, se mai qualche malfattore intabarrato venisse a torturarti. In realtà si tratta di tuo cugino Agnoste.

«Scusami, Alteo, per questo malinteso. Ma ora è stato tutto chiarito. Credo che tu abbia molto da raccontarmi su questo tuo arrivo a Troia». Continua al **4**.

125

Sollevi con un ultimo, enorme sforzo la frusta: ti colpisci e il crudo metallo entra profondamente nelle tue carni. Sulla gamba sinistra la ferita è aperta fino all'osso del ginocchio. Le mosche ti ronzano attorno, attira-

te dal dolce e appiccicoso sangue. Il dolore ti martella nelle tempie fino ad essere insopportabile. Cadi a terra e la sabbia entra nelle ferite.
La vita ti abbandona, Alteo, ed ogni colpa è piacevole in confronto alla tortura che le pose fine.

126

Zeus non può interferire negli affari degli altri dei, intervenendo nei loro luoghi sacri. E, d'altro canto, non tollererebbe un simile comportamento nell'alto Olimpo.
Ora dovrai mettere i tuoi talenti alla prova del Tartaro, e del cupo Ade, per l'eternità.

127

«Non sei in grado di trattare con me, figlio di Egeo» ti dice. «Io terrò il tuo equipaggio. Tu ti purificherai. Ora, se vuoi avere il perdono per i tuoi misfatti a Troia devi bere questa pozione!»
Ritorni con la maga in casa, a bere la sua pozione (vai al **140**), oppure non ti rassegni e la attacchi (vai al **41**)?

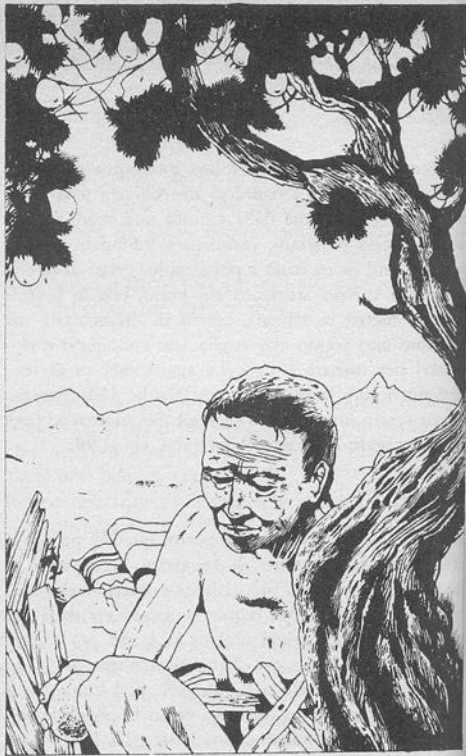
128

Finalmente s'intravede la costa nordafricana. Voghi per un po' lungo la costa, in cerca di un luogo adatto per sbarcare e fare nuove provviste. Per un certo tempo non scorgi traccia di abitazioni umane, nessun indigeno a scrutare dalla riva la tua strana imbarcazione, nessuna capanna di fango o di canne, nessun fuoco, nessun fumo. Dopo un po', comunque, arrivi ad un'isola piuttosto grande, sulla cui spiaggia stanno camminando parecchi indigeni. Ogni tanto raccolgono pigramente dei frutti dagli alberi che stanno a qualche metro dalla riva.
Se Poseidone ti è SFAVOREVOLE vai al **342**; altrimenti vai al **132**.

129

Il sacerdote inizia a recitare una monotona cantilena, mentre le novizie gli danzano attorno con passi lenti e tortuosi. Egli estrae dalla cintura una spada, la cui lama è incisa di strani, contorti, avviluppati simboli. La prova sul sacro cono e poi si volta verso di te con un ampio sorriso stampato sul volto. Hai le braccia bloccate dietro la schiena, cerchi di divincolarti, ma sei come uno zoppo che voglia fare chilometri e chilometri per tornare a casa. La spada cala su di te e senti un dolore lancinante tra le gambe. Urli impazzito, poi svieni in un sonno mortale. Sei morto; se puoi ancora pregare Zeus affinché ti salvi, vai al **90**.

130

La nave è appena uscita dal porto, quando prende a soffiare un forte vento di tempesta. Il capitano e l'equipaggio guardano preoccupati e iniziano una manovra per rientrare. Ma la nave è spinta via dalla sua rotta, e presto i marinai non ce la fanno più a controllarla. Dopo molte ore sbatte contro qualcosa e tu sei scaraventato in acqua. C'è un'isola non lontano e ti metti a nuotare freneticamente verso la possibile salvezza; solo la disperazione ti tiene a galla. Finalmente giungi ad una spiaggia, e maledici tra i respiri affannosi il fato che ti impedisce di metterti tranquillo in viaggio verso casa.

Ti giri e vedi che alcuni marinai si sono salvati con te. Continua al **186**.

131

Sei sospinto fino alle coste della Liguria, molto lontano dalla tua destinazione. Durante una tempesta i tuoi compagni vengono scaraventati in mare e cerchi inutilmente di salvarli. La zattera si spezza in due su una spiaggia e sei costretto a correre via dalle onde che s'infrangono con violenza sulla riva. Sulla spiaggia c'è un gruppo d'indigeni.
Cosa fai, cerchi di avvicinarti a loro nel modo più amichevole possibile (vai al **31**), o fuggi via nella direzione opposta (al **48**)?

132

Ti avvicini ad uno degli indigeni, che sta disteso su un mucchio d'indumenti, intento apparentemente a costruire un edificio con dei pezzetti di legno portati dal mare. Spesso si volta a cogliere un frutto dagli alberi, senza badare alle ferite infertegli dai rami acuminati. La frutta ha il colore del sole e somiglia molto all'arancia candita. Ti avvicini all'uomo e cerchi di distoglierlo da quel pasto, ma la sua sola reazione è quella di mangiare un altro di quei frutti succulenti. Finalmente fa il gesto di offrirtene uno. Cosa fai, accetti l'offerta e mangi il frutto (vai al **53**), oppure lo rifiuti (vai al **143**)?

133

Il guerriero lascia cadere il giavellotto e porta le mani sull'ampia ferita alla gamba destra, che lascia fuoriuscire come una grottesca fontana molto sangue fumante. Rialza lo sguardo proprio mentre ti avvicini

per dargli il colpo risolutore con la lancia sporca del suo sangue. Ti guarda diritto negli occhi con un'espressione implorante pietà e per un istante ti trattieni dal colpirlo. Devi decidere se finire il guerriero o se risparmiargli la vita. Se lo uccidi vai al **273**; altrimenti vai al **593**.

134

Se sei FERITO GRAVEMENTE vai al **309**; altrimenti vai al **577**.

135

Alcuni giovani e fanciulle ti esprimono il loro sostegno, ma gli altri, ingrati o codardi, o forse memori dell'abbandono di Arianna e delle due fanciulle Ateniesi a Nasso, stanno zitti. I quattro marinai, che erano indecisi non hanno certo bisogno dell'indovino per capire da che parte tiri il vento e si uniscono così agli ammutinati. Così ti catturano, togliendoti le armi. Continua al **175**.

136

Prima di abbandonare quel costume ti riprendi il pugnale. Raggiungi le porte, quando improvvisamente appaiono come dal nulla due banditi, che avanzano verso di te con fare minaccioso. Uno fa roteare un bastone con cui vuole fracassarti il cranio, ma riesci a parare il colpo con un movimento del braccio sinistro, colpendo contemporaneamente l'altro alla gola col coltello e provocandogli una ferita fino all'occhio. Costui lascia cadere il bastone e corre via urlando di dolore, seguito a rotta di collo dal suo compagno.
Riponi il coltello e bussi alla porta. Due uomini in costume da uccello vengono ad aprirti. Continua al **193**.

137

Smonti da cavallo e porgi le briglie ad un uomo alla retroguardia del gruppo. Gli esprimi la tua gratitudine per il favore avuto e continui a piedi fino alla riva, dove una delle navi sta per partire. Spieghi di non possedere denaro e cerchi di avere un passaggio fino all'altra riva. Per fortuna il capitano parla la tua lingua ed è amichevole. Ti spiega che la soluzione migliore per tornare ad Atene sarebbe quella di prendere un'imbarcazione molti chilometri più a nord, lungo il fiume, verso il Basso Egitto e la costa. È disposto a trasportarti dall'altro lato del Nilo, se è questo che vuoi. Se decidi di aspettare una nave che scenda il Nilo verso la foce vai al **589**; se decidi di attraversare il fiume vai al **446**.

138

Il capo si ritrae allarmato, appena cadi di fronte a lui. Ordina a due guerrieri di afferrarti per i piedi e di portarti via fino ad un capanno. Qui ti legano le mani dietro alla schiena e ti lasciano solo.
Passano molte ore prima che ritornino, per ritrascinarti fuori. È notte ma tutto l'accampamento è illuminato da migliaia di torce portate dai guerrieri. Stimi che tutti questi uomini devono essere giunti da tribù anche molto lontane da qui. Sei condotto fino ad una arena, dove il re brandisce una lancia finemente intagliata. Solleva l'arma sopra la testa, mostrandola così alla folla, e poi te la porge. In quell'istante uno dei guerrieri più grossi e aitanti, un vero e proprio gigante, si fa largo nell'arena. Cosa fai, combatti (vai al **171**)? Oppure restituisci l'arma al capo e ti rifiuti di combattere (vai al **468**)?

Lasciando stare il coltello, afferri invece una gamba dell'uomo: la corda che ti stringe le mani s'impiglia in uno degli artigli. L'uomo si agita freneticamente cercando di scalciarti via, ma infila l'altra gamba in una fessura nel muro, sicché cade riverso, spingendoti involontariamente fino nel mezzo della stanza. I legacci si strappano al contatto con il tagliente sperone e ti ritrai rapidamente, per non ferirti. L'uomo si è rotto un'anca nel cadere e si sta trascinando per la stanza, urlando di dolore e battendo il capo sui muri. Poi cade nuovamente. Tu riesci a liberare anche i piedi, poi gli salti addosso per strappargli la maschera. Il suo volto è un bagno di sangue, per tutto quello sbattere sulle pareti. Gli sollevi il capo e provi orrore e disgusto a vederlo coperto di quel liquido rossastro e di una poltiglia gialla. Il suo cranio s'è spaccato e ne è uscito il cervello: tanto autodistruttiva è stata la sua forza. Ha ancora il tempo di sollevare lo sguardo incredulo e di bisbigliare: «Ma ... io sono Cirone il mercante ..»
Ti hanno tolto tutte le armi e l'armatura, però ora puoi prendere il coltello del mercante, caduto durante la lotta. Lo riponi nella cintura. Devi decidere se scappare da qui il più presto che puoi (al **505**), oppure se dare un'occhiata intorno (al **456**).

140

Le prendi la tazza dalle mani ed inizi a bere: la bevanda ha uno sgradevole sapore di muffa. Poi sei sopraffatto da una strana sensazione, inizi a soffocare, lasci cadere la coppa e cadi a terra. Non ce la fai a rialzarti: dei peli setolosi ti sono spuntati dalle braccia e dalle gambe, le dita si sono unite in una specie di zoccolo, le orecchie ti si sono allungate ed il volto completamente trasformato; cerchi di protestare ma ti esce solo un lamentoso grugnito. Sei diventato un maiale, uno dei tanti di Circe. Il tuo ultimo, sconfortato pensiero umano, e poi sei trasformato per sempre in una bestia immonda.

141

«Lurido baro!» gridano, evidentemente offesi perché abbandoni il gioco mentre sei in vantaggio. Cerchi di farli ragionare, ma invano. Allora si avvicina Markos: «Amici, non litighiamo ... giocherò io ai dadi con Alteo, secondo le regole fenicie. Va bene?» Gli Achei sembrano essersi un po' calmati. Cosa fai, accetti la proposta del mercante (vai al **106**), oppure la rifiuti (vai al **502**)?

142

Lestamente t'impossessi della pergamena ma riesci a darci solo una furtiva occhiata: si tratta di lettere per Agnoste. Una proviene dal re dell'Etiopia, un accordo per un carico di melograni da esportare a Troia, impresa davvero rischiosa. L'altra riguarda Paride, che sembra in procinto di fare da giudice in una contesa olimpica sulla bellezza di Era, Afrodite e Atena.
Prendi 1 punto di INFAMIA e ricordati che la dea Eris, signora della discordia, ti è SFAVOREVOLE, poiché preferirebbe che certe faccende restassero segrete. Continua al **245**.

143

Cammini lungo la spiaggia stando attento a non urtare le persone che stanno sparpagliate ovunque sulla sabbia. Nessuno di quelli a cui chiedi sembra disposto o persino capace di risponderti. Qui uno è intento a scavare un profondo pozzo, lì una donna sta costruendo una piramide di frutti. Infine scorgi in lontananza qualcuno che si sta sbracciando nella tua direzione. Come t'avvicini riconosci Markos, il mercante fenicio. Continua al **202**.

144

Torni giù e rapidamente sfreghi i petali delicati sulla ferita in suppurazione, opera di chissà quale avventuriero o mercante. Tuttavia il centauro esala il suo ultimo, agonizzante sospiro, i suoi occhi roteano all'indietro e diventano bianchi e ciechi. Alteo, hai sbagliato pianta! Chirone è morto: prendi 1 punto di INFAMIA. Ora vattene, ma prima prendi la lancia del centauro che ha POTENZA 2 (vai al **520**). Se invece decidi di andar via disarmato, recati al **189**.

145

Apri la mano nel simbolo del sole e, in quel momento, il capo spinge la sua, a pugno chiuso, tra le tue dita tese. Allora l'intera tribù si rallegra e gioisce e tu vieni portato in trionfo per tutta la caverna. Poi ti fanno scendere a terra e ti colmano di doni in cibo e gioielli. Poi, con molta difficoltà, fai capire agli isolani che ora devi metterti in viaggio per la tua terra.
Dopo un po' ti addormenti e quando ti risvegli sei nuovamente sulla spiaggia. Credi allora di avere sognato tutto, ma subito scorgi la zattera, colma di provviste. Inoltre alla tua cintola pende uno splendido coltello di giada (POTENZA 1). Prendi 1 punto di ONORE. In ricordo di questa circostanza decidi di chiamare l'isola *Altenesos*: chissà, forse un giorno vi troverai una colonia. Recati ora al **214**.

146

Prima che i tuoi avversari possano reagire sposti via la lancia e corri a precipizio verso la spiaggia: quelli sono stupiti e passa un po' prima che si buttino al tuo inseguimento. Ma poi, quando vedono che hai un'imbarcazione, si fermano e si limitano a mandarti una scarica di insulti in una lingua incomprensibile. Prendi 2 punti di INFAMIA per la tua vigliaccheria. Mentre te ne vai decidi di chiamare l'isola, ispirandoti al tuo nome, *Altenesos*. Continua al **214**.

147

Hai una radice di moli? Se sì, vai al **423**; se no, torna al **127**.

Due fiumi in piena scorrono giù dalle alte colline e si uniscono fragorosamente alla loro confluenza, come due armate che cozzino l'una contro l'altra nella luce del crepuscolo. Lontano, sulle montagne, i pastori odono il tuono dei fiumi impetuosi e stanno in timorosa apprensione, soggiogati da quel suono.

Tu, vindice Alteo, te ne stai vicino al fiume e lasci che l'unione violenta delle acque ti sfiori con i suoi spruzzi, ti pulisca dalla polvere e ti ristori dalle fatiche della fuga da Creta e del viaggio. Poi ti asciughi al sole e ti rivesti, scuotendo i capelli come un cagnolino.

Tornato al tempio, trovi il capitano in attesa di condurre Arianna all'altare e il sacerdote che va su e giù impaziente. I quattordici giovani di Atene hanno formato un semicerchio davanti ai due: sono pronti a guardare e ad applaudire alla cerimonia. Dietro a loro c'è una buona parte dell'equipaggio, pochi sono rimasti a far la guardia alla nave. Vai da Arianna e dal capitano, che sta accanto alla statua di Artemide, e stringi la mano della ragazza nella tua mentre il sacerdote inizia a cantare le parole della cerimonia. Non vi presti molta attenzione: guardi intensamente Arianna, aspettando solo il momento del tuo «sì». «Sì, lo voglio» dice la principessa e si volta verso di te. Tu ripeti le stesse parole e finalmente la puoi stringere fra le braccia.

Ma improvvisamente, con un urlo lacerante quanto quello di un milione di ratti nella stiva d'una nave carica di grano e prossima ad affondare, ecco che tutti gli astanti si trasformano in una nube di pipistrelli schiamazzanti. Dalla testa di Arianna sbucano orrendi serpenti e tu la scaraventi lontano con un grido di or-

rore: lei urta contro una colonna e si accuccia alla base di essa, mentre due ali coriacee le spuntano dalla schiena strappano il serico vestito, s'induriscono ed iniziano a muoversi sollevandola in aria.
Ti abbassi per esaminare quel che resta dei biondi capelli di Arianna, ma vedi che la stessa metamorfosi è toccata al capitano e al sacerdote.
Le tre Furie ora si uniscono e si avventano su di te, strappandoti le carni coi loro artigli.
«Hai massacrato tuo fratello, Alteo» sibila Aletto, sputandoti addosso un'acidissima saliva. Ora ti rendi conto: sposando Arianna, hai reso tuoi parenti proprio quei membri della reale famiglia cretese che hai ucciso, incluso lo stesso Minotauro. E le Furie tormentano sino al delirio e alla morte chi ha ucciso un proprio consanguineo.
Ti guardi attorno e per un istante scorgi di nuovo gli altri fermi lì dove stavano, e Arianna e il capitano che ti guardano con un'espressione atterrita. Allora si squarcia l'orlo di roccia su cui stai e cadi nello spazio infinito della morte: nemmeno Zeus soccorre chi si distrugge da sé.

149

La scena davanti a te oscilla e svanisce: non sei più al tempio di Scione ma al centro di un immenso mare, di cui non puoi scorgere i limiti. Il mare sembra tranquillo ma ti rendi conto, con gran stupore, di stare fluttuando qualche centimetro sopra la superficie. Improvvisamente dall'acqua emerge un enorme mostro formato dall'acqua stessa: si tratta di una delle creature che causano la carestia di Scione: devi combattere.
Non puoi né ritirarti né arrenderti. La creatura d'acqua è la numero 2 (annotalo): ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 11. Annota anche il tuo attuale valore in punti di ONORE.
Se muori vai al **68**. Se riesci a sgominare il nemico vai al **558**.

150

Ti può forse confortare il fatto che Markos, il mercante fenicio, ha perso il suo carico. Prendi anche 1 punto di INFAMIA e continua al **186**.

151

La guardia accetta il tuo elmetto arrugginito e lo esamina, anche se è evidentemente perplessa. Alla fine capisce qualcosa e ti fa un cenno di seguirla. Così fai, recandoti al **160**.

152

Ti metti di fronte al re e getti a terra la lancia, con suo grande spavento. Presto però egli ritorna arbitro della situazione e grida un comando ad un alto, ossuto guerriero, che ti si fa contro. La sua corporatura è troppo gracile per essere un lottatore, eppure riesce a terrorizzare gli altri della tribù, come puoi facilmente capire dal modo in cui si ritraggono al suo passaggio. Si tratta dell'interprete del re: sarà lui a tradurre le tue parole nella lingua della tribù, cosicché il re possa capirti. Continua al **330**.

153

Il terrore ti ghiaccia le membra al ricordo di quegli anni di prigionia da cui sei appena fuggito. Non sai perché dovresti temere gli odiosi Nubiani, ora che sei al sicuro su una nave da carico egizia: forse potrebbero riconoscerti e pretendere il tuo ritorno. O forse

questi Egiziani intendono venderti per un paio di pelli. O forse non è che la tua immaginazione stia diventando un po' paranoica? Non sei al sicuro con questo capitano che parla la tua lingua?
Devi decidere se restare a bordo ed incontrare i Nubiani (vai al **490**), oppure se rischiare la vita tuffandoti nel Nilo e balzare nell'acqua turbolenta sotto la cascata (vai al **595**).

154

Guardi avanti e la scena è come prima: un cerchio di grigie figure. Chiudi per un attimo gli occhi e tutto diventa giallo, senza forma o altro colore: una muraglia di giallo. Richiudi gli occhi e tutto quel giallo inizia a stillare un fluido marrone che scende a gocce e rivoletti.
Richiudi ancora gli occhi e improvvisamente una sequela di immagini comincia a scorrere senza logica, ciascuna della durata d'una frazione di secondo, quasi impossibili a ricordare. Tuo padre, tua madre al momento del tuo concepimento ... la fronte imperlata di sudore di tua madre, ingrandita migliaia di volte ... un fiore che appassisce, cade, marcisce rapidissimo ... il collo d'un gallo torto da un agricoltore ... un teschio ... una foglia che cade, che volteggia e volteggia ... un soldato orientale che maneggia una lunga, curva spada ... una cloaca che sgorga dal centro della terra e che inonda gli oceani, s'espande dappertutto ... la faccia di un fanciullo che urla dal dolore mentre il padre ubriaco gli spezza la schiena a bastonate ... il corpo insanguinato di Arianna riverso su una collina di Nasso, dov'è morta dando vita ... Markos il Fenicio con la gola tagliata, che giace in un bagno di sangue nel Nord Africa ... il Minotauro, il primo e l'ultimo della sua specie, morto nei labirinti di Cnosso ... le rughe che s'allargano sul volto di tua madre con una velocità spaventosa ... una città messa a ferro e fuoco ... cavalieri che bruciano le capanne dei contadini al nord.
Capisci che tutto ha una connessione: la morte è l'unica, sola realtà, la vita è solo un tempo di delusione e abbattimento, prima che tutto si riunisca nella polvere e nella ruggine della nostra specie, dominatori e dominati, servi e padroni, tutti allo stesso modo ... il mondo appartiene ai vermi. Persino le vaste regioni di Ade sono una menzogna raccontata dai poeti per calmare gli uomini. Dopo la morte non c'è nulla, nulla.
Ti senti cadere nello spazio, nell'oscurità. Perdi la vita in un urlo soffocato di orrore, come se qualcuno avesse spento lo stoppino della tua candela, dicendo: «Mai più». I Fitalidi ti osservano cadere fuori del cerchio e giacere immobile sul pavimento, la faccia deturpata dall'agonia, lo sguardo spento per l'eternità. A loro resta la tristezza.

155

Il sole bruciante t'indebolisce e il cammino si fa molto arduo. Gli uccelli volano verso di te e volteggiano in cerchio in modo malaugurante. Non si vede una fonte d'acqua per chilometri e chilometri e ti lasci cadere sull'erba in attesa della notte rinfrescante. Ma è appena mezzogiorno e il sole è allo zenith. Cadi in delirio e gli avvoltoi ti sembrano diventare sempre più grandi ... anche se hai gli occhi chiusi. Svieni per non svegliarti mai più. Hai iniziato il tuo ultimo sonno, il sonno di morte: Zeus non interverrà certamente a salvare chi si dà morte da sé.

156

Zeus ti guarisce le ferite e ritarda il colpo successivo del marinaio per permetterti di balzare nuovamente in piedi. Devi continuare a combattere. Se ti arrendi vai al **249**. Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'ammutinato vai al **94**.

157

Cammini per la città e noti che tutti gli abitanti sembrano dirigersi nella medesima direzione. La calca stessa ti trascina oltre quei grandi edifici cadenti e i templi distrutti. La gente ha i volti sfigurati e butterati, perciò cerchi di scappar via da quest'atmosfera insana, ma non ci riesci. Finalmente cessa quella opprimente calca e puoi rifugiarti in un piccolo edificio, che porta sull'entrata un'iscrizione a forma di spiga di grano.

Cosa fai ora, entri in questo edificio (vai al **560**), o resti sull'uscio, col rischio però di essere nuovamente trascinato dalla calca (vai al **322**)?

158

Il tuo FOGLIO DI VIAGGIO è il seguente:

POTENZA: 5 — ONORE: 20
PROTEZIONE: 11 — INFAMIA: 7
Non possiedi punti di INTELLIGENZA

Ascia: POTENZA 5, PROTEZIONE 3
Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2

Era: SFAVOREVOLE
Furie: SFAVOREVOLI
Atena: FAVOREVOLE
Gli altri dei: NEUTRALI

Nota inoltre che in quanto protetto da Apollo non paghi i punti di ONORE o di INFAMIA quando hai le preveggenze. Adesso hai POTENZA 5 e PROTEZIONE 11, invece che 4 e 10, come risultato dell'esperienza acquisita nella lotta vittoriosa contro il Minotauro. Continua al **354**.

159

Esamini il cadavere: gli artigli sono posticci, fusi in ferro e attaccati ai piedi da cinghie. Cosa fai ora, fuggi via (al **505**), oppure fai un'esplorazione fuori (al **522**)?

160

Per una serie di cunicoli vieni condotto attraverso delle sale affrescate con immagini raffiguranti le gesta troiane del passato, compresa la costruzione da parte di Poseidone delle mura della città. Ti fermi incuriosito a guardare una serie di pareti bianche, preparate da un artigiano per nuovi affreschi. Ma la guardia ti spinge avanti in una sala vuota - c'è solo una sedia - e ti chiude dentro. Provi la porta, ma è chiusa saldamente. Continua al **124**.

161

Markos è troppo abile per te. Perdi uno degli oggetti conquistati nel corso del primo gioco e torna al **106** per tirare nuovamente il dado. Se non hai oggetti perdi un obolo e torna al **106**; se non hai nemmeno il denaro vai al **91**.

162

Sei sospinto sempre più vicino alle rocce, e il canto si fa più dolce ed estasiante che mai. Alla fine raggiungi la riva, ma un'onda solleva l'imbarcazione e la scaraventa ai piedi della scogliera: tu sei sbalzato fuori e spiaccicato sulle pietre mortifere. Tuttavia il canto prosegue, delizioso. Il mare sembra diventare verde come un prato e vorresti tanto camminarci sopra, se solo tu potessi ... il dolore alle membra ti è lenito dal canto estatico. Sopra sbocciano mille e mille luci arancione, che sfrecciano da un lato all'altro. Senti un rumore stridulo di carni lacerate ma anche questo viene sommerso da quella celestiale sinfonia di voci. Ma il tuo ultimo ricordo è quello degli artigli delle Sirene che tanto liricamente fanno a pezzi il tuo corpo.

163

La nave salpa dal Pireo, porto un tempo frequentatissimo ed ora stranamente in decadenza. Le navi hanno le stive vuote, perché il traffico con Atene è cessato nel timore di una rivolta politica. Tuttavia questo ti turba ben poco, così come all'uomo che vive sulla sommità della collina poco importa della gente della valle, colpita dalla peste. Ti spiace immensamente per tuo padre. Alla vista delle nere vele funeste gli occhi ti si riempiono di lacrime. Vai al **73**.

164

Ti conducono oltre le capanne degli indigeni fino ad uno spiazzo; qui un uomo vestito di uno strano costume fatto con piume d'uccelli ti allunga qualcosa sotto il naso: ha un odore d'arance, ma ti stordisce. Più tardi vieni risvegliato dai colpi di due giavellotti che ti trapassano le braccia: per mezzo di questi i tuoi aguzzini ti sollevano in alto, ignorando le tue grida di dolore e il tuo scalciare a destra e a manca. Ti portano anzi fino ad un fuoco, nel centro del villaggio, e ti buttano dentro. E mentre il tuo corpo miseramente

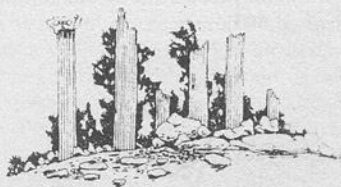
brucia e arrostisce, maledici e bestemmi gli dei che ti hanno punito per la tua disobbedienza. Non puoi sopportare oltre tali orrendi tormenti e la tua anima scivola fuori del corpo per finire nelle buie profondità dell'Ade. La tua ultima speranza è che la tua carne possa lacerare il ventre a questi selvaggi.

165

Con una serie di delicate sfumature di colori appare Iride, messaggera di Era. Il suo vestito ha i colori dell'arcobaleno. Prende fiato per dirti: «Sono Iride, una donna importante sai, perché sono l'ambasciatrice di Era, che mi ha affidato questo messaggio per te, che è a sua volta molto importante, perché riguarda la tua condizione futura, per la quale tutti sono molto preoccupati lassù nell'Olimpo, perché non vogliamo che il tuo viaggio abbia fine qui, e dal momento che ce ne siamo tutti tanto interessati, anzi ne siamo incantati, incatenati, insomma ha posto fine per una volta tanto agli affari della decadenza degli dei per tanti di quei giorni, se finisse qui, voglio dire, sarebbe proprio peccato e comunque non è che conosciamo Circe così bene, perché è una sgualdrina, una cagna pestifera, piena di cattive intenzioni, dal cuore duro, che, d'accordo, va anche bene se ti piace questa sorta di donnacce, ma a noi per lo più fa schifo, ed è difficile che a noi qualcosa urti così tanto, cioè abbiamo tutti un buon carattere, anche se chissà cosa ti hanno insegnato su di noi, e mi hanno detto che gli insegnanti a Trezene son proprio disgustosi, insomma, se ci offendiamo volano fulmini e tutti sono così sconvolti, che è per questo che ti porto questo messaggio . . » sta quasi per fare una pausa, ricordandosi di qualcosa, ed estrae una strana radice da una tasca. Ma non smette certamente di parlare: «Insomma, questa è una radice di moli, non so che razza di roba sia, ma è importante, dice Era, mangiala e sarai salvo, non so perché, mangiala e basta, se è importante per lei, capisci, per forza dev'essere . . »
Iride non ce la fa a finire il suo discorso, perché ha esaurito il suo tempo per quest'apparizione. Stordito dal profluvio di parole, infili nella cintura la radice. I tuoi compagni, intanto, vogano con entusiasmo verso la riva. Continua al **461**.

166

Spingendo via quella creatura in fin di vita ti appropri della lancia e inizi a scendere le ripide pendici. Quando la sagoma del centauro agonizzante è sparita dalla vista, senti nuovamente il suo grido disperato: «Che la maledizione di Esculapio, il dio guaritore, ti colpisca. Che tu non possa mai più vedere la luce del sole di casa tua!»
Ora Esculapio ti è SFAVOREVOLE e la tua condizione sarà quella di FERITO, finché non potrai sacrificare 4 punti di ONORE al dio.
La lancia ha POTENZA 2. Continua al **189**.

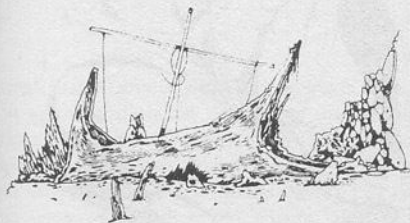
167

Apri gli occhi e li pulisci dalla salsedine. Non ti trovi nell'Ade ma in una terra civilizzata. Una folla s'accalca attorno ad una nave e noti che stanno caricando una partita di fichi. Forse questa gente può aiutarti, forse qui puoi fare qualcosa di eroico per guadagnarti un passaggio per le terre in cui devi espiare per la morte di Agnoste. Noti anche però, e con un certo disgusto, che i fichi sono marci. Guardi ancora una volta il porto ed è come se ti avessero tolto un velo dagli occhi: i legni delle navi sono marciti, i muri delle case sono pieni di crepe, dalle quali escono erbacce e rampicanti, la gente cammina a testa bassa e cumuli di immondizie coprono i lati delle strade.
Potresti chiedere aiuto ad uno dei passanti (vai al **43**); oppure potresti andare in cerca d'una zona un po' più prosperosa (vai all'**89**).

168

Sei stanchissimo e a mal partito: la zattera è trascinata dalle raffiche del vento impetuoso lungo le nude coste d'Italia. Sembra quasi che la costa sia stata il campo di battaglia in un cosmico conflitto fra gli dei, tanto è arida e scura.
Davanti ci sono alcune isole, perciò dai ordine ai tuoi compagni di circumnavigarle, e solo allora ti sembra di udire dei rumori provenienti da una di esse. Decidi di avvicinarti (al **303**).

169

Se possiedi un giusto numero di punti di INFAMIA vai al **130**; se ne possiedi, invece, un numero esorbitante vai al **16**.

170

Segui le istruzioni del centauro e lì, proprio come ti ha indicato, c'è il cespuglio. Esiti un istante prima di raccogliere i fiori, perché ce ne sono di tipi diversi e il fiore sbagliato potrebbe non avere un effetto desiderabile. Prendi quello con due petali (vai al **144**), quello con quattro petali (vai al **205**), o quello con sei petali (vai al **93**)?

171

Afferri deciso la lancia e fai qualche passo in avanti per affrontare in combattimento il guerriero nubiano. Il resto della tribù chiude il cerchio attorno a voi per vedere meglio. Il tuo avversario si accuccia sulle ginocchia, una mano a terra per bilanciarsi; tu fai lo stesso gesto, ma, in quell'istante il guerriero ti balza addosso.

Devi combattere secondo le regole consuete. Il tuo avversario ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 12; tutt'e due avete una lancia (POTENZA 2) e non siete protetti da alcuna armatura. Se ti ritiri vai al **57**. Se ti arrendi vai al **331**. Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE il guerriero vai al **133**. Se muori e vieni salvato da Zeus vai al **566**.

172

Ti svegli e senti che una giovane donna ti tiene la testa in grembo; allora fai per alzarti, ma la donna ti trattiene, sorridendo. Ti guardi intorno: sei in una tenda spoglia, con un solo tappeto sul terreno.

Dopo un po' entrano una donna un po' più anziana ed un uomo, vestiti di grigio. «Siamo gli anziani» ti dice la donna, «conosciamo la ragione della tua venuta: ti vuoi purificare dall'azione criminosa che hai compiuto. Noi possiamo farlo per te: la cerimonia è pronta».

«Ma stai attento» aggiunge l'uomo, «noi possiamo salvare solo quelli che non hanno vergogna di se stessi. Ora starai solo. Assicurati che questo è proprio quel che vuoi». Tutt'e tre se ne vanno e così rimani solo. Continua al **519**.

173

Zeus ti guarisce e ti depone nel porto, sempre in Egitto. Lo ringrazi con le tue preghiere. Vai al **544**.

174

Lo esamini a lungo, ma sembra trattarsi proprio di un normalissimo anello. Ti chiedi se è possibile ricevere gratis qualcosa da Markos, mercante per eccellenza; forse si tratta di un anello maledetto. Ma è anche possibile che l'animo del Fenicio sia mutato: allora gli lanci un'occhiata per capire se il suo sguardo possa rivelare un barlume di verità, ma esso, come al solito, è rigido ed impassibile.
Ti alzi e ti avvicini al bordo della nave a guardare il vasto mare color del vino, che così spesso è stato tuo nemico in questa lunga lotta per arrivare a casa. Per un po' stai solo coi tuoi pensieri, poi il mercante ti si avvicina. Continua al **239**.

175

Ti legano e scaraventano fuori bordo nelle acque mugghianti. Come apri la bocca per gridare un'onda ti sommerge: la salsedine ti brucia gli occhi e l'impatto ti toglie il respiro. Senti le corde che ti stanno stringendo orribilmente e t'impediscono ogni movimento. Dopo una lotta frenetica per liberarti, che all'inizio non fa altro che peggiorare la situazione, finalmente riesci a toglierti quell'impaccio di dosso.
Nuoti per ore ed ore, finché le acque si calmano: ti sei perduto in un oceano infinito su cui non vola uccello alcuno. Poi, lontano all'orizzonte, scorgi una tromba marina, sembra un mostro marino che sia rimasto assopito sul fondo e ora s'innalza alla superficie per respirare prima di ridiscendere nelle profondità.
Cosa fai, nuoti verso la tromba d'acqua (al **410**), oppure cerchi di fuggire via (al **255**)?

176

Come cammini verso la riva le ombre si scansano al tuo passaggio, percepiscono che sei una persona ancora in carne ed ossa. C'è un vecchio pontile traballante, affollato d'anime piene di speranza, che si fanno da parte al tuo arrivo. Un vecchio cencioso e sporco, dalla lunga, bianca e incolta barba e con indosso un pezzo di stoffa che gli pende dalle spalle a mo' di mantello, sospinge verso l'attracco un malandato traghetto di giunchi. È Caronte, il guardiano dello Stige.
«L'obolo!» grida, allungando la mano in attesa che le ombre gli paghino il pedaggio. Con grande imbarazzo ti rendi conto di non averne alcuno. Continua al **395**.

177

Mentre sei disteso sull'erba passano i due uomini, ma non ti vedono né ti sentono. È ancora pomeriggio, hai la gola arsa ma non hai acqua con te e non c'è nemmeno speranza di trovarla in questa piana erbosa che sembra infinita. Preghi il tuo protettore di mandarti un po' di pioggia o di farti trovare un'oasi. Ma è come pregare il muro: gli dei non aiutano quelli che rigettano l'aiuto degli uomini. Il calore ti fa salire la febbre e delirare: ti appare, nel deliquio, l'immagine di tua madre che si trasforma in quella di un leopardo e poi in quella del Minotauro. Migliaia di volti ti scorrono davanti agli occhi, finché il cuore ti manca. Ora non sei altro che pasto per gli avvoltoi, Alteo.

178

Gli uomini sono sorpresi dal tuo rapido assalto, ma presto si riprendono e sollevano le loro spade per rispondere adeguatamente. Hanno ciascuno POTENZA 3 e PROTEZIONE 10 (più la spada di POTENZA 1).

Se ti ritiri vai al **511**; se ti arrendi vai al **308**; se riesci a FERIRLI GRAVEMENTE vai al **415**; se, infine, muori e vieni salvato da Zeus vai al **173**.

179

Esamini il libro sacro, che porta il titolo *Il campo di battaglia degli uccelli* e dà l'impressione di essere stato scritto dal capo degli uomini-uccello, che si fa chiamare il Falco. Lo osservi bene: si tratta, formalmente, di un poema epico, un pasticciaccio orribile, un miscuglio delle grandi opere ateniesi, elaborato da una mente ignorante e ottusa. Sei improvvisamente stufo: gli uomini di Tebe sono sempre stati sgradevoli, ma ora sono diventati proprio stupidi.

Lasci cadere il libro in una cloaca ed esci di città. Come arrivi alle porte senti casualmente le parole di un passante: «... i Fitalidi. Sono accampati a trenta chilometri a nord di qui». Ti si rizzano i capelli. Finalmente la tua meta non è lontana. Continua al **551**.

180

Scaraventi la sedia contro la porta; una delle gambe si spezza e così adesso non hai nemmeno dove sederti. Prendi 1 punto di INFAMIA per aver distrutto i mobili di un ospite, anche se poco educato. Continua al **124**.

181

Vedendo che sguaini la spada la guardia crede che tu stia per attaccare. Continua al **362**.

182

Quando finalmente sbarchi in Sardegna sei debolissimo, e i morsi violenti della fame ti sconquassano le viscere. I sacerdoti di Ares ti aspettano sulla banchina, vestiti di paramenti rossi come il sangue. Essi già sanno cosa va fatto. Strano, ti vien da pensare, che tutti abbiano orribili cicatrici sul volto. Le case sono sormontate da bastioni. Continua al **290**.

183

«Non ho tempo per discutere con te» dice Markos, sputando fuori un po' di loto, «ma sono sicuro che saresti stato più felice se avessi accettato il mio dono. Ti darei volentieri un passaggio sulla mia trireme, ma purtroppo sto andando nella direzione contraria a quella in cui si trova casa tua». Detto questo, saltella giù lungo la spiaggia, non senza raccogliere una manciata di frutti di loto. Recati al **405**.

184

La sacerdotessa si ferma accanto alla porta aperta, solleva le mani per calmare la folla e, ancora una volta, inizia a parlare, apparentemente ora in sé: «Cittadini di Scione, adoratori di Demetra, come è volere della dea, sarà uno dei comuni popolani ad officiare al rito del grano, dell'acqua e del fuoco, simboli della rinascita. Che sia un momento di buon auspicio, perché negli ultimi cinque anni la dea non ha arriso alla nostra gente e ai nostri campi infruttiferi. Che inizi il rito!»

Si volta verso di te: devi completare la cerimonia! Inizi col grano (vai al **44**), con l'acqua (vai al **149**), oppure col fuoco (vai al **107**)?

185

Devi investire da 1 a 6 punti di ONORE (tira un dado per stabilirlo) per avere l'aiuto di Era, dal momento che l'hai irritata. Se decidi di fare così vai al **165**. Se non vuoi o non puoi sacrificare i punti di ONORE, ne perdi comunque 1 e ti rechi al **461**.

186

Cammini sulla spiaggia, fradicio e frastornato. Sei sconcertato alla vista di alcuni uomini e donne che stanno giocando felicemente tra gli alberi. Nel vedere la nave naufragata uno di essi corre via, verso un capanno in una radura un po' più lontana. Ne esce una donna, e ti scruta. A giudicare da dove vive non si tratta di una semplice mortale ma di una ninfa, vestita di panni di un verde splendente come le foglie e con al collo una collana di conchiglie. «Sono Calipso e questa è la mia isola, Ogigia» ti dice. «Sei il benvenuto qui. Potrai restare finché vorrai». Con la strana sensazione di non riuscire a rifiutare l'invito, inizi a girare fra quelle persone e presto anche tu sei colmo di gioia, persino euforico. Come gli altri, stai ad aspettare con un senso di impazienza ogni mossa della ninfa, come uno schiavo che attende i comandi del padrone che è stato per lungo tempo lontano in guerra. Continua al **306**.

187

Il soldato ti guarda storto mentre balbetti qualcosa per farti capire. Si terge la fronte, poiché la calura è opprimente sotto quell'armatura. «Agnoste?» ti chiede. Annuisci e il soldato ti indica un palazzo dal porticato molto elaborato, il cui tetto è sostenuto da colonne raffiguranti Atlante che regge il mondo.
Ringrazi il soldato e vai verso il palazzo. Qui c'è una sentinella che ti sbarra la strada con la sua lunga e appuntita lancia. Cosa fai, gli dici che ti chiami Alteo (vai all'**81**)? Gli menzioni il nome di Agnoste (vai al **460**)? Gli offri qualcosa affinché ti lasci entrare (vai al **305**)? O cerchi di passare, attaccandolo (vai al **47**)?

188

T'inginocchi e tenti di confortare la creatura. Il centauro allora inizia a parlare: «Morirò se questa ferita non sarà bagnata col succo di una certa pianta. Ti prego, sali un po' più in alto e vedrai un cespuglio dai fiori bianchi. Raccogli i fiori con ... con qu ... con ...» Ancora una volta cade in deliquio per il dolore e sembra quasi morire. Ma il sollevarsi affannoso delle sue costole ti avverte che Chirone è ancora in vita. Decidi di esaudire il desiderio del centauro andando a prendere il fiore salvifico (al **170**), oppure preferisci andartene (all'**80**)?

189

Continui a scendere lungo i fianchi della montagna, dove la situazione sembra essere altrettanto grave: le piante sono avvizzite e senza foglie, il bestiame malato e indolente. Cammini giù per un sentiero che sai ti condurrà ad un traghetto, a Demetrias. Da qui potrai recarti nella Ftia e poi ancora a Trezene. Lungo la strada noti un borsellino: ti fermi a vedere di che si tratta (vai al **6**), oppure lo lasci là (vai al **311**)?

190

Giaci per due giorni nella capanna, incapace di muoverti, a causa della tremenda ferita alla gamba che s'è gonfiata e tumefatta in un nero ammasso. È pericolosamente infetta e questo ti provoca una febbre alta. Per due giorni ancora sei preda del delirio, finché guarisci. I Nubiani ti danno pochissimo cibo, per mantenerti in quello stato di debolezza, cosicché ti è impossibile riprendere le forze. La gamba ti fa ancora molto male, ma con un po' di esercizio riesci nuovamente a fare due passi. Però non hai alcuna speranza di scappare, finché sei così mal ridotto. Per mesi e mesi sei costretto a sopportare questa vita da servo, a disposizione del re. Finalmente torni in possesso di tutto il tuo vigore e puoi così ripensare a come guadagnarti la libertà. Sei in attesa di una buona occasione. Continua al **591**.

191

Sei grato agli dei che sia scesa la notte e l'aria sia relativamente fresca, anche se hai ancora molto caldo. Ciò nonostante decidi d'incamminarti e far più strada possibile per poi riposare in qualche posto ombroso durante il giorno e il primo pomeriggio, quando il sole bruciante rende impossibile ogni movimento. Non hai calzature ed i piedi ti fanno male, a causa del terreno brullo. È quasi l'alba quando riesci a trovare un boschetto ombroso, che ti permetterà di riposarti al riparo dai raggi. La ferita palpita e ti reca dolore, ma sei felice di essere sfuggito ai Nubiani; e cadi preda di un inaspettato quanto piacevole sonno. Continua al **327**.

192

Preghi l'onnipotente Zeus, padre degli dei. Se hai già pregato una volta il sommo dio vai al **291**; altrimenti vai al **497**.

193

Non sembra che gli uomini-uccello di guardia alle porte ti abbiano riconosciuto, e così riesci a passare indenne e ad entrare nella città. Le strade sono vuote, ancor più di quando passasti qui sette anni fa. Improvvisamente, però, si riempiono di gente e tu, confuso fra la folla, giungi alla piazza del mercato. Ti siedi accanto ad una fontana per riposare i piedi e guardare i passanti. Tra i Tebani ci sono degli uomini-uccello: sono di una spanna più alti degli altri, a causa degli artigli legati ai piedi. Con le maschere sul volto, si guardano intorno ripetutamente per vedere se ci sia qualche segno di subbuglio.
Un ufficiale si avvicina e si siede accanto a te. «Forestiero?» prende a dire. Cosa fai, gli racconti del tuo incontro con gli uomini mascherati (vai al **495**), oppure no (vai al **545**)?

194

Si tratta di un anello d'oro del tutto normale, né maledetto né benedetto da magici poteri. La fortuna di Markos è finita, come presto accadrà a te. Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **174**.

195

Ti sollevi e ti pulisci dalla sabbia. Con rinnovata determinazione, contro l'ostilità degli dei decidi di tornare a casa. Di nuovo naufrago, giuri a te stesso che ricostruirai un'imbarcazione e attraverserai il mare fino a Trezene, costi quel che costi. Ce la farai, dovessi rischiare la vita. L'avversità infiamma il tuo cuore di una più forte risolutezza: ora devi cercare del legname in quest'isola per costruire una zattera robusta abbastanza da sostenere i venti e le onde di quel mare agitato. Lo farai andando nell'entroterra (al **39**)? Oppure cercherai sulla costa (al **533**)?

196

Invece potresti averne uno: se è così non prendere il punto di INFAMIA, ma vai direttamente al **270**. Se invece non ce l'hai, perdi 1 punto di ONORE e prendi anche il punto di INFAMIA dal precedente paragrafo, prima di recarti al **395**.

197

La galleria è molto fredda e sembra esser lunga tanto da non poterne vedere la fine. All'inizio è larga e di forma cilindrica, e le sue pareti sono lisce; poi, più avanti, diventa più stretta e con le pareti ruvide. Noti anche che inizia a scendere, al punto che presto ti sembra proprio di correre verso il basso. Devi controllarti e fare passi lenti, con molta accortezza. Infatti il pavimento diventa scivoloso e, come guardi in basso, noti che è fatto di marmo levigato. Ora la discesa è davvero molto ripida, al punto che è davvero difficile non cadere. Per bilanciarti ti appoggi sulle pareti rugose. Fai così ancora qualche passo: davanti intravedi un'apertura sulla sinistra. Cosa fai, giri a sinistra (al 567), oppure continui avanti (al **535**)?

198

Arianna esce dalla grotta, apparentemente uguale a prima.

«Va bene, puoi entrare. Sono pronta adesso». Tu e la tua guida entrate nella piccola, disadorna grotta. Non hai niente da dire.

«Ho fatto in modo da farla diventare più carina» dice Arianna, riferendosi alla grotta. Continui a non parlare.

«Cosa fai, Alteo?»

«Sto cercando di tornare a casa».

«Capisco. E lui» dice la ragazza, indicando la tua guida, «ha insistito che tu mi veda prima, come... come per una specie di penitenza. Capisco».

Ti ricordi perché sette anni fa hai abbandonato Arianna a Nasso. La ragazza continua: «Già, a casa. Com'è il benvenuto per un eroe da parte della famiglia e degli amici? Hai amici, Alteo?»

«Mi fa piacere che il vecchio fascino minoico funzioni ancora!» esclami.

Il volto di Arianna è sconvolto da una smorfia disgustata: «Fuori di qui, Alteo, fuori di qui!»

La guida ti conduce via. Sulla strada incontri una donna che ritorna dal bagno, ma lei non ti riconosce. Continua al **279**.

199

Il contadino barcolla sul bordo del carro, e con un calcio riesci a colpirgli un piede. Lui perde l'appoggio, cade davanti al carro e viene travolto dalle ruote e trascinato per alcuni metri.

Finalmente il suo corpo sbuca da sotto il carro, ma è ormai senza vita. Il cavallo prende l'abbrivo lungo la discesa perciò cerchi di afferrare le redini, ma sono

cadute a terra e vengono trascinate nella corsa sfrenata. Cerchi di mantenerti in equilibrio su quel carro traballante, le cui ruote sibilano impazzite.
Puoi restare nel carro e cercare di controllarlo (vai al **494**); puoi saltare fuori (vai al **356**); puoi, infine, tagliare le cinghie che legano il carro al cavallo (vai al **445**).

200

Le placchette di legno cadono con un tonfo. Per un istante c'è un ansioso silenzio d'attesa, ma non accade nulla. Poi le espressioni di stupore si mutano in volti furiosi.
«Lapidatelo!» grida un'anziana matrona dalla mano deformata. «Rafanidosis» urla un altro, «impiccatelo!» «Addosso, addosso!» «Annegatelo!» «Bruciatelo!». Gli incitamenti ad ucciderti sembrano durare ore e si fanno sempre più espliciti. I cittadini di Scione sono d'altronde famigerati torturatori. Eppure nessuno si muove: l'unica pietra scagliata colpisce il tempio e porta via un pezzo di muratura già deteriorata. Allora approfitti per fuggir via, facendoti largo tra la folla sconfortata.
Perdi 3 punti di ONORE e, se la dea Demetra ti era FAVOREVOLE, ora ti è NEUTRALE; se, invece, ti era NEUTRALE ora ti è SFAVOREVOLE. Se la dea ti era già SFAVOREVOLE, prendi 1 punto di INFAMIA. Continua al **3**.

201

Ti risvegli in una stanza luminosamente affrescata, una specie di anticamera, decorata con dipinti raffiguranti Afrodite, dea dell'amore. Una schiava avvicina del papavero al tuo naso per farti rinvenire, ma tu lo allontani non appena recuperi l'uso delle braccia. «Dove mi trovo?»
«Questo è il tempio di Afrodite a Pafo. Sei stato scelto per diventare uno degli accoliti. Se servirai bene la dea, diventerai sacerdote un giorno».
Cerchi le armi, ma scopri che te le hanno portate via e rimpiazzate con imitazioni di materiale soffice e flessibile. Continua al **550**.

202

«Salve, Alteo» grida e ti dà una manata sulle spalle, molto sgradevole. «Non mi sarei mai aspettato di vederti proprio qui. Sono venuto per piazzare un carico di melograni, ma la gente di qua sembra avere interesse solo per i frutti di loto. Non mangiano nient'altro; vieni qua, provane uno, sono buoni davvero». Detto questo corre rapido dal primo abitante di quest'isola che trova, prende uno di quei frutti dalle sue mani e uno da un cumulo dietro a lui, e torna ad offrirtelo. Vedendo che esiti ne addenta uno e se lo mangia di gusto. Cosa fai, accetti il frutto (vai al **266**), oppure lo rifiuti (vai al **183**)?

203

Corri via dal pozzo, inseguito dagli uomini. «Che i tuoi giorni diventino bui!» ti grida uno, scagliandoti contro una spada. Gli Achei, specialmente Oresander, se la ridono del tuo sconforto quando sali a bordo. Prendi ancora 1 punto di INFAMIA. Ignorando i di-

leggi di quelli di Lemno, i rematori sospingono vigorosamente la nave sulla sua rotta. Continua al **10**.

204

«Buona giocata» gridano gli Achei. «La gente di Trezene non è così malmessa, dopotutto. Potrai venire qualche volta a Ftia, se vorrai». Se hai vinto qualche oggetto vai al **400**; altrimenti vai al **45**.

205

Ridiscendi al punto in cui giace il centauro ferito più velocemente possibile, per tema di far troppo tardi. Riduci tra le dita i petali in minuscoli pezzetti e li sfreghi sul punto in cui la freccia del Fenicio è penetrata. Presto, con tuo gran stupore, la creatura è nuovamente nel pieno delle sue forze. «Grazie, vindice Alteo» ti sussurra.
Tu sbalordisci a sentir pronunciare il tuo nome. «Ti chiedo di lasciarmi ora, Alteo; su di te scenda la benedizione di Esculapio, perché ora sono in grado di badare a me stesso. Prendi con te il resto dei petali, perché potranno tornarti utili se verrai ferito. Va' ora, e che la fortuna sia dalla tua!»
Così ti accommiati da Chirone e scendi lungo la ripida e impervia parete del Pelio, meditando sul malessere che affligge la zona.
Grazie ai petali medicamentosi, se li terrai in bocca prima di un combattimento, ti ci vorranno tre turni per passare da FERITO GRAVEMENTE a MORTO (invece che uno, come di solito). L'effetto dei petali, però, dura una volta sola. Inoltre devi rinunciare al primo colpo. Ora continua al **189**.

206

Vai al **132**.

207

Ti allontani a grandi vogate, felice di esserti liberato di quel fardello che ti sei portato addosso sin da Troia, ed anche di aver eluso le magie di quella strega. Ma l'euforia prende presto una nota di tristezza, al pensiero che i tuoi compagni morranno nelle cucine sinistre di Circe. Ma, almeno, ora gli dei sono dalla tua. In questo tuo meditare quasi non ti accorgi di aver lasciato sull'isola tutte le armi e l'armatura. Non sei certo nello spirito di tornare indietro a prendertele. Prendi 1 punto di INFAMIA e prosegui al **344**.

208

Markos sembra seccato e getta i dadi in un angolino. «Un'altra volta» ti dice, con evidente mala grazia. Gli Achei sembrano stupiti che tu ce l'abbia fatta a non perdere tutto: ti guardano come si guarda qualcuno che sia sopravvissuto agli assalti mortali di un verro selvaggio e alle ferite inferte dalle sue zanne mortali. Sei stanchissimo, perciò ti appoggi ad un albero e ti lasci cadere sfinito. Recati al **440**.

209

La creatura di fuoco cade sotto i tuoi colpi frenetici e ritorna nelle fiamme. Cominci a sentire il bruciore della lotta, e la pelle si copre di vesciche. Gridi per il dolore insopportabile: sicuramente queste sono le fiamme di Ade e tu sei morto! Ma improvvisamente, così com'era apparsa, questa terra infernale svanisce in un istante. Sei di nuovo nelle tenebre di Scione, luogo

dimenticato dagli dei. Tra le dita stringi una placchetta lignea con sopra inciso un simbolo del fuoco.
Se questa è la terza creatura che hai sgominato vai al **346**. Altrimenti, devi ancora affrontare la creatura di grano (vai al **44**) e quella d'acqua (vai al **149**).

210

L'Egiziano è amichevole e parla la tua lingua con una padronanza sorprendente. Ti spiega che ha appena risalito il Nilo per scambiare gemme e armi con pelli di animali nella terra dei Nubiani. A sentire questa parola rabbrividisci involontariamente. Allora sei costretto a spiegare come tu sia appena riuscito a fuggire da un anno di prigionia presso quella gente.
«Meno male che non sei venuto con noi prima. Avrebbero potuto reclamarti indietro» ti dice scherzosamente. Ma tu non sei incline all'umorismo a proposito di questa faccenda. Il capitano ti spiega che le pellicce hanno molto più valore nel Basso Egitto e che perciò sta scendendo il Nilo per andare a vendere il carico. Prosegui al **579**.

211

Gli avvoltoi roteano sopra di te, e cerchi di allontanarti da quegli esseri portatori di malaugurio. Il sole bollente picchia senza posa, ma hai ancora le forze per proseguire. Ti conforta il fatto che quegli uccellacci, dopo un'ultima, lenta picchiata, se ne vanno in cerca di prede più sicure e facili. Incoraggiato da questo segno del destino, ti fermi a sedere sull'alta erba. Fortunatamente si leva una leggera brezza che mitiga la calura pomeridiana, ti scompiglia i capelli, rinfresca la fronte sudata e fa muovere delicatamente l'erba, come increspature di un laghetto agitato. Da una parte l'erba forma addirittura un lungo solco che sembra muoversi verso di te: ma è con un brivido di terrore che scopri che non si tratta di un gioco del vento, ma del passaggio di uno strisciante leopardo.
Cosa fai, stai seduto immobile, nella speranza che l'animale passi via senza accorgersi di te (vai al **512**)? Oppure scappi via (vai al **390**)? Oppure, infine, ti prepari ad affrontarlo (vai al **472**)?

212

Ti precipiti a rotta di collo nella foresta, cercando di sfuggire all'inseguimento che è appena iniziato. Ma più penetri all'interno più difficile è vedere, e presto ti spingi avanti alla cieca nell'intrico del sottobosco. Improvvisamente cadi in una rete sospesa tra due alberi: ti agiti per liberarti ma peggiori soltanto la situazione. Ecco che giungono gli inseguitori: uno di loro ti schiaccia la testa con un artiglio, la cui lama aguzza ti penetra a fondo e ti spappola il cranio. Tra urla straziate lasci la vita in questa foresta.

213

Gli uomini hanno POTENZA 4 e PROTEZIONE 11 (più il coltello che ha POTENZA 1). Ricordati delle regole per il combattimento con più persone.
Se ti ritiri vai al **568**; se ti arrendi vai al **555**; se muori e sei salvato da Zeus vai al **391**; se, infine, riesci a FERIRE GRAVEMENTE tutt'e tre gli avversari vai al **462**.

Ti allontani con frenetiche vogate da Altenesos. Non c'è un alito di vento e, come cala la notte, persino la luna, che nasce proprio oggi, non manda un raggio di luce. Ripensi al viaggio che ti ha condotto, cencioso e affamato, fino a queste coste. Presto però gli affanni avranno fine e potrai risentire lo scalpitare dei veloci cavalli di Trezene e rivedere gli splendenti elmi delle truppe di tuo padre. Preso da queste fantasticherie lasci scivolare in acqua il remo, e non sei più in grado di riprenderlo. Adesso sei in balia delle correnti, figlie delle profondità di Poseidone. In quell'istante senti uno sbatter d'ali e poi un doloroso colpo di frusta alle tempie. Sollevi lo sguardo: sopra di te stanno le Furie, le donne alate con serpenti per capelli. Sibilano irosamente, e, armate di fruste e torce, ti si dispongono intorno con cattive intenzioni. Non puoi fuggire: sei troppo lontano da terra.

«Sono Tisifone» gracchia una, «e noi, le Furie, agenti della divina giustizia, ti accusiamo, Edipo, di aver sposato tua madre!»

«Ma non sono Edipo» protesti. «Io sono Alteo il vendicatore, figlio di Egeo, e mia madre è Etra. Non l'ho mica sposata!»

«Non ci interessa, bastardo!» sibila un'altra. «Aletto non si sbaglia mai. Alteo, ti accusiamo di aver sposato tua madre. Le nostre torture saranno lunghe e strazianti!»

«Ma non ho sposato mia madre!»

«Qualcuno l'ha fatto» grida la terza, colpendoti con una staffilata allo stomaco. «Io, Megera, l'ho visto!»

«Mio padre Egeo ha sposato mia madre» protesti ancora, «siete malvagie».

«Al contrario, vile bastardo, abbiamo perfettamente

ragione» sbotta Tisifone, con un tono divertito.
«Siamo agenti della giustizia divina, noi» gridano tutte insieme. «Siamo le Furie e facciamo quel che ci pare e piace!»
Con una scarica di staffilate, le terribili Furie fanno per andarsene, lasciandoti insanguinato e pesto, ma la loro vendetta per esserti sottratto alla loro collera non cessa qui: Aletto, infatti, afferra la zattera e la rovescia, scaraventandoti fra le onde. Continua al **50**.

215

Ti abbandoni su una sedia, mentre il generale dà ordini perentori ad alcuni subalterni. Quando ritorna, ti pone alcune domande minuziose sulla tua esperienza cretese. Rispondi il più esaurientemente possibile: trasforma ogni punto di INTELLIGENZA che hai acquisito a Creta in 2 punti di ONORE (sempre che tu abbia affrontato la seconda parte di questa avventura). Alla fine tutto è pronto, vieni portato via in fretta e furia dal palazzo e scortato al Pireo, dove ti sta aspettando una nave. Continua al **449**.

216

Salti giù dal retro del carro, cadendo malamente e provocandoti una distorsione al fianco. Ma riesci ad alzarti in tempo per vedere cavallo, carro e contadino precipitare in un dirupo. Solo una forma di formaggio, con un coltello ancora infilato sopra, rimane a testimoniare che non si è trattato di un sogno. Sfili il coltello e te lo sistemi alla cintola, poi assaggi un pezzetto di formaggio e lo getti via. Zoppicando, continui verso Tebe (al **259**).

217

Stai sul ponte spazzato dal vento, cercando di ripararti come puoi, quando all'improvviso ti appare la dea Afrodite, tua protettrice, emergendo dalle acque e posandosi delicatamente sul parapetto.
«Alteo» ti dice, con fare mellifluo, «è passato tanto tempo dal nostro ultimo incontro. Mi sono divertita alle tue scappatelle a Creta; adesso però devi tornare da tua madre, e anche ad Atene dal tuo povero padre, che ogni giorno aspetta angosciato il ritorno della tua nave senza sapere se vedrà le vele bianche del successo o quelle nere della morte. Devo andare, adesso, però amerei ritornare tra un po' per sapere tutto delle tue imprese».
Con un'ultima occhiata ammiccante, la dea svanisce; lasciando dietro di sé solo una traccia di profumo di fiori d'arancio. Continua al **252**.

218

Il marinaio barbuto s'inginocchia supplichevole e lascia cadere l'arma. Tu stai sopra di lui con la torcia. Hai il respiro pesante. Puoi risparmiargli la vita, ora che si è arreso (vai al **366**), oppure puoi finirlo (vai al **509**).

219

È difficile mantenere l'equilibrio su questo carretto traballante, ma riesci a balzare in groppa al cavallo, e gli stringi i fianchi con le ginocchia per farlo rallentare. Poi gli copri gli occhi con la mano finché si ferma. Allora smonti, stacchi il carro, risali a cavallo, scendendo la collina che porta a Tebe (al **537**).

220

Ares ti riempie le membra d'una forza rabbiosa, che ti costringe a colpire ripetutamente il tuo povero corpo martoriato dalle frustate. Vacilli e stai quasi per cadere, in questa tremenda punizione per la morte di Agnoste. Tuttavia non muori, né vieni meno. Nonostante tu sia FERITO GRAVEMENTE tira due dadi. Se muori e puoi ancora pregare Zeus, vai al **382**; se muori senza poter essere ascoltato dal re degli dei vai al **125**. Dopo quattro colpi, (o tre, se il tuo protettore è Ares), vai al **66**.

221

Odi un sussurro gentile: «Segui il volo dell'aquila e tutto andrà bene!» Davanti a te scorgi un'enorme aquila dal grande becco giallo, che vola verso le rocce. «Vedi quell'uccello?» gridi a Vizhazid, «Bene, di' al timoniere di seguirlo».

Il capitano non capisce le tue intenzioni, ciò nonostante fa quel che gli hai chiesto.

Gli scogli che si profilavano in lontananza si fan sempre più vicini e si ode un cupo stridio, come il suono che fa Talos, il gigante bronzeo di Creta, morte sicura dei marinai che passano di lì. Guardi preoccupato la terra che trema e le ondate che sferzano la nave. Le rocce si muovono tutte insieme: lo spettacolo è davvero terrificante. Tuttavia il capitano non impallidisce e i timonieri virano sempre in direzione dell'aquila.

Appena entrate nel canale di scogli, la preoccupazione si tramuta in vera e propria paura. Ma, con grande sorpresa, scopri di essere uscito indenne dalle terribili Simplegadi. Prendi 1 punto di INFAMIA per aver mal sostenuto una così grande impresa. Continua al **112**.

222

Il frutto del loto è evidentemente una specie di droga. Se tu lo dovessi mangiare, finiresti come gli altri di quest'isola. Allora prendi il frutto dalle mani di Markos, lo metti in bocca, ma, appena non sei visto, lo sputi fuori. Il frutto ha un gusto dolciastro e nauseante, ma eri quasi tentato di abbandonarti a quel sapore. Prendi 1 punto di INFAMIA per questa condotta così meschina e recati al **345**.

223

Circe ride: «Credevi di avermi sconfitta, piccolo sciocco. Io sono invincibile!»

Circe *non* è ferita, grazie alle sue magie. Torna al **41** e continua il combattimento.

224

Ti avvicini al pozzo, ma parleresti con tutti fuorché con quegli stupidi Achei. Tuttavia appena apri bocca, uno degli uomini ti afferra le braccia e ti blocca. Ti dimeni ma non riesci a liberarti. Sono in tre, tutti con barbe lunghe e con addosso tuniche annerite. «Lo farai, certo» ti dice uno, consegnandoti un secchio metallico pieno d'acqua. «Sì, lo farai: getta questo sul nostro fuoco» continua, indicando un focolare di pietre improvvisato, dentro al quale c'è una statuetta dalla testa rotta. Ti meravigli di questa strana richiesta. Cosa fai, esegui l'ordine (vai al **40**)? Oppure ti rifiuti di fare quel che ti hanno detto (vai al **381**)?

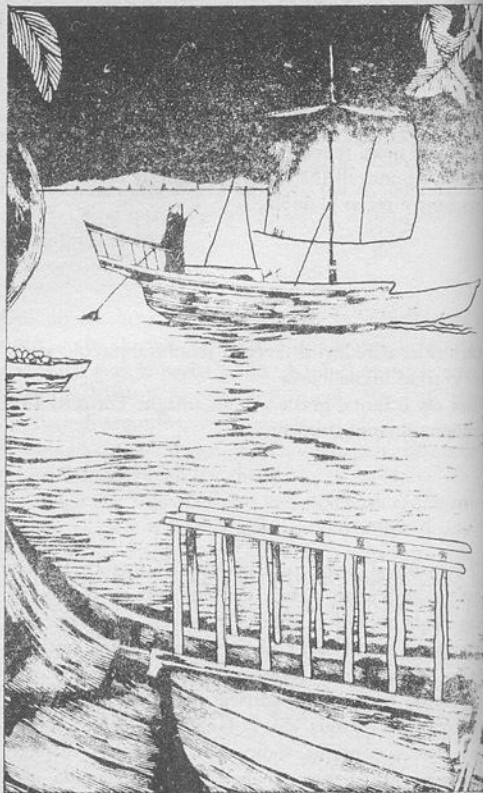
Zeus rifonde nuova vita al tuo corpo, ma sei ancora privo di ogni forza residua, come una canna rotta che non risuona più al soffiare del vento. Così sei costretto ad arrenderti alla guardia. Continua al **160**.

226

Per dieci giorni viaggi a dorso di cavallo, fermandoti solo per alcune ore di sonno. Poi arrivi ad un ampio, enorme fiume, che è impossibile attraversare a guado. Tra riva e riva operano molti traghetti che trasportano persone, grano, cavalli e ad altri carichi, come melograni, papiri, ceramiche.

Anche imbarcazioni più grandi fan spola da una parte all'altra del fiume, per tratti più ampi, in un traffico continuo con le città ed i villaggi sulle rive. I cavalieri continuano lungo la riva del fiume: li segui (al **95**), oppure cerchi di prendere un traghetto (vai al **137**)?

227

Il porto è stranamente tranquillo: la nave di Vizhazid sembra essere l'unica all'ancora, oggi. Cammini su e giù per la banchina. Improvvisamente vieni colpito da un'arancia, scagliata da dietro una pila di frutti una decina di metri più lontano. Cosa fai, lasci perdere e ignori quest'affronto (vai al **122**)? Oppure, raccogli l'arancia e la lanci verso il punto da cui è stata lanciata (vai al **281**)? Oppure ti lanci verso il cumulo di arance per dare una lezione al mariuolo che si è fatto beffe di te (vai al **60**)?

All'alba, quando sali sul ponte per salutare il mattino, scorgi in lontananza un'altra imbarcazione, che ha alzato tutte le vele per poter procedere alla massima velocità. Il tempo passa lentissimo, solo ogni tanto un'isola interrompe la monotonia del mare sterminato. L'altra nave si avvicina sensibilmente.

Ti raggiunge il capitano e ti indica quelle vele che vi inseguono.

«Pirati?» chiedi.

Guarda di traverso, facendo ombra con la mano all'occhio sinistro per difendersi dai forti raggi solari.

«No» finalmente risponde, «mercanti, probabilmente. Fenici, a giudicare dallo scafo».

Ma non sei convinto, e continui ad osservare l'altra nave.

Come è più vicina riesci a distinguere il doppio timone di poppa caratteristico delle navi descritte dal capitano.

«Perché tanta velocità?» gli chiedi.

«Migliore scafo. Migliore progettazione» ti risponde accigliato.

«Intendo dire, come mai tanta fretta?»

«Può darsi che stiano trasportando un carico deperibile. Probabilmente pensano che ne abbiamo uno anche noi. Ecco perché ci insegue, guarda là!»

In quell'istante, in un balbettio quasi indecifrabile la vedetta annuncia Capo Sunion in vista. L'imbarcazione fenicia vi segue dappresso, togliendo il vento dalle vostre vele. Continua al **389**.

Ora il tuo FOGLIO DI VIAGGIO presenta i seguenti valori:

POTENZA:	5 (+2)	ONORE: 25
PROTEZIONE:	11	INFAMIA: 14

Non hai punti di INTELLIGENZA.

Ascia: POTENZA 5, PROTEZIONE -3
Scudo: POTENZA -1, PROTEZIONE 3
Spilla a forma di spiga di grano.

Era:	FAVOREVOLE
Poseidone:	FAVOREVOLE
Dioniso:	FAVOREVOLE
Apollo:	FAVOREVOLE
Gli altri dei:	NEUTRALI

Nota: in quanto protetto da Ares, hai diritto ad un bonus di 2 punti di POTENZA (come indicato sopra fra parentesi). Possiedi 5 punti di POTENZA e 11 di PROTEZIONE, come risultato dell'esperienza acquisita a Creta. Continua al **532**.

230

Per tre giorni ti affatichi sotto il sole cocente, trasportando alla spiaggia il legname per costruirti una zattera. Il lavoro è pesante ma non vedi l'ora che sia completato per andartene da Faro. Finalmente la zattera è pronta e puoi scivolare sull'acqua. Continua al **351**.

231

Butti giù la bevanda fino all'ultima goccia e riponi con cura il recipiente cilindrico sul pavimento della grotta. Afferri nuovamente le mani dei vicini, ma non sembra accadere nulla. Improvvisamente il coltello che

porti al fianco diventa incandescente, fino a bruciarti i vestiti e a lasciare una profonda ferita sulla tua pelle. Allora esci dal cerchio e vacilli sulla neve. Cerchi di sguainare il coltello e di sbarazzartene ma è bollente e non puoi toccarlo. Il bruciore raggiunge l'osso della gamba e, gridando disperato, ti lanci in una corsa sfrenata che ha termine per sempre in un altissimo precipizio. Hai fallito, vindice Alteo, e pagato con la vita.

232

La prima parte del viaggio la compi su una nave, in cui subito cerchi un angolino per sistemarti; a dire il vero trovi la vita di bordo, specialmente sulla tolda assolata, piuttosto rilassante e piacevole: la nave scorre liscia sul calmo fiume. Il sacerdote, invece, più abituato agli interni, trova il viaggio piuttosto faticoso. Guardi per ore le acque del Nilo scorrere placidamente, la loro tranquillità è disturbata solo di tanto in tanto dai coccodrilli che si spingono senza sforzo tra i flutti.
Il quarto giorno l'imbarcazione ha quasi raggiunto Ermopoli, dove dovrete far scalo, quando un forte vento da est inizia a soffiare impetuoso. Naturalmente viene diminuita la velatura, ma la sabbia che mulina sul ponte crea confusione fra i marinai. «Stiamo andando contro la riva!» grida disperatamente il capitano. Ti porge un coltello: «Forza, taglia la drizza principale. Tira giù la vela!»
Ti precipiti a tagliare la fune, finché con una secca frustata il cavo si spezza, la vela cade sul ponte e ti butta in acqua. Un coccodrillo subito entra nel fiume a gustare questa facile preda: afferri il pugnale e ti prepari ad affrontare la bestiaccia. Essa ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 13. Tu hai il coltello (POTENZA 1). Se muori e vieni salvato da Zeus vai al **574**. Se fai fuori il coccodrillo vai al **527**.

233

Il mercante fenicio alza entrambe le mani dalla tavola con un lentissimo movimento. Con tua gran sorpresa e contentezza, sia l'anello che la giada stanno proprio sotto la mano sinistra. Con riluttanza Markos spinge verso di te gli oggetti che tu agguanti bramoso. Rimetti in tasca il pezzo di giada e ti fermi ad ammirare l'anello. Tira un dado: se viene 1 vai al **569**; se viene 2 o 3 vai al **174**; se viene 4, 5 o 6 vai al **475**.

234

Mentre stai per scendere un ruggito tremendo rimbomba nell'aria. Ti volti nuovamente e ti vedi di fronte un leone di montagna. Sei scosso da un brivido di terrore, come capita agli amanti sorpresi dall'arrivo di un intruso. Il leone fa un balzo con le unghie tese e pronte a lacerarti le carni: ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 13 e, dal momento che ti ha colto di sorpresa, ha il primo colpo. Se riesci ad ucciderlo vai al **298**; se invece sei tu ad essere ucciso ed interviene Zeus, vai al **590**.

235

Il pastore sta seduto con la schiena rivolta a te e non sembra sentire i tuoi passi. Ora che gli sei più vicino noti che sta bevendo da una ghirba e mangiando un tozzo di pane.
«Che paese è questo?» gli chiedi, cercando di non allarmarlo.
«Questa è l'Illiria, ragazzo» ti risponde. Allora si gira e noti che non si tratta di un ragazzo ma di una fanciulla dalla pelle sottile e delicata, e molto bella. «Ah Alteo, ancora non mi riconosci: sono Atena, dea della saggezza, protettrice della città su cui tu rettamente comandi. Ti è stato detto un tempo che è tuo dovere viaggiare fino all'oltremondo per sapere per quali eventi è passata la Grecia, e per quali passerà. Adesso vai fino alla scalinata e torna ancora una volta alle gallerie sotto terra». Dicendo questo la dea si allontana con le pecore, mentre tu ritorni verso la sommità della scalinata.
Prendi 2 punti di INFAMIA per aver costretto gli dei a ricordarti i tuoi doveri. Continua al **530**.

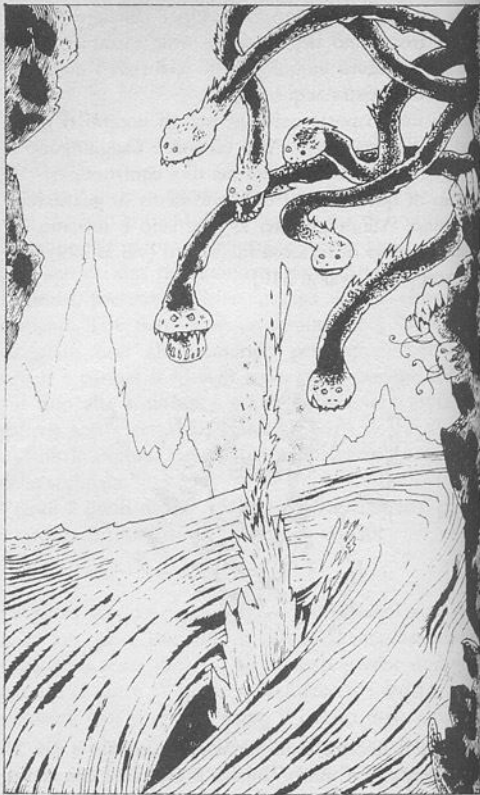
236

La notte scende rapidissima e gli Egiziani rientrano nelle loro case, lasciando le strade ai mendicanti e ai vagabondi senza dimora. Sei in ansia perché non vuoi passare la notte all'aperto, alla mercé dei ladri e degli assassini, così ti affretti verso il centro della città per trovare un luogo in cui dormire. Ti vengono in mente alcune possibilità: potresti farti annunciare al palazzo del faraone, poiché tu sei di diritto il re di Atene (vai al **374**); potresti cercar asilo al tempio di Ammone (vai al **464**); potresti, infine, cercare una taverna (vai al **552**).

237

Prima che tu possa aprir bocca per chiedere in che terra ti trovi, uno degli uomini urla: «Straniero, che cosa fai in questo luogo? Perché terrorizzi i nostri figli e bevi la nostra acqua?»
Balbetti una risposta cordiale, ma gli uomini ti guardano ancora con astio. Altri escono e s'aggiungono a quelli, ad accrescere l'ostilità nei tuoi confronti.
«È uno di quelli da cui ci hanno detto di guardarci!» grida uno. Allora gli altri si guardano e iniziano ad avanzare verso di te. Cosa fai, aspetti (vai al **299**), oppure scappi via (vai al **316**)?

238

Calci via il falcetto dalle mani del marinaio e poi lo spingi contro un muro. Chiami il capitano, che arriva con alcuni Ateniesi per imprigionare l'ammutinato e per gettarlo in mare in sacrificio a Poseidone. L'ordine regna di nuovo sulla nave. Continua al **228**.

«Ti piacerà la prossima tappa: stiamo per attraversare Scilla e Cariddi» inizia a dire Markos, ed un brivido di terrore ti corre giù per la schiena al sentire questi nomi. «Io stesso mi metterò al timone, durante la traversata. Si deve prendere una rotta esatta, altrimenti uno dei due ti cattura senza scampo. Ho perso già sei uomini le prime due volte che son passato di là. L'ultimo mese però ne ho persi solo due».
Sei colpito dal disprezzo del Fenicio per gli uomini del suo equipaggio, ma il pericolo che stai per correre ti preoccupa maggiormente. I nocchieri si fanno da parte per lasciare Markos al timone. Davanti scorgi il gorgo Cariddi, che succhia incessantemente l'acqua in un vortice e poi lo vomita fuori con un assordante rumore fino alle nubi. Il mostro Scilla, invece, non si vede da nessuna parte e perciò, mentre il capitano vira al largo del gorgo, credi di averla fatta franca. Improvvisamente da una grotta sbuca il mostro dalle sei teste e punta dritto contro la nave. Se hai meno di 25 punti di INFAMIA vai al **388**; altrimenti vai al **418**.

240

Avanzi con cautela tra il fitto sottobosco, finché scorgi il fuoco di un accampamento. Un gruppo di persone sta seduto in cerchio, apparentemente intento ad un gioco, forse di dadi. All'improvviso uno si alza in piedi, borbottando: «Ti prenderò un giorno!» Poi si precipita proprio verso di te. Prima che costui si dissolva in un diafano spiegamento di lucciole, riesci a riconoscerlo: è Ermes, dio della buona sorte.
Un altro di quella compagnia si solleva e si volta ver-

so di te. Quel sorriso perfido è inconfondibile: è Markos, il mercante fenicio.
«Bene, Alteo!» ti dice con un sorrisetto sardonico, «vieni, unisciti a noi». Accetti la sua proposta (vai al **246**), oppure vai in cerca di compagnia più piacevole (vai al **459**)?

241

Zeus impiegherebbe molti mesi a rimettere a posto i pezzettini del tuo corpo in frammenti, e non ha certo tempo per queste bazzecole. Passerai perciò l'eternità nell'Ade, caro Alteo.

242

Come l'isola si fa più vicina, quel canto diventa ancor più dolce, un distillato di tutte le gioie che hai mai sperimentato, una quintessenza della felicità. Il tuo corpo diventa leggero e senti che potresti fluttuare sulle acque per unirti a quelle divinità che cantano così soavemente. La bellezza di queste creature deve di molto sorpassare quella delle donne più belle: sei bramoso d'incontrarle e di unirti a loro in questo coro di lode alla vita. «Alteo, Alteo» ti sembra di udirle pronunciare ripetutamente. Ma da qualche parte, nel profondo della tua coscienza, resisterai alle Sirene che attirano gli uomini sulle loro scogliere, con la dolcezza insuperabile dei loro canti, per farli a brani e divorarli più tardi. Continua al **480**.

243

Tira due dadi. Le tue perdite sono le seguenti:

se fai 2-4:	prendi 1 punto di INFAMIA, per il tuo codardo e inutile tentativo di barare;
se fai 5:	un anello di rame;
se fai 6:	un pezzetto di giada;
se fai 7:	un piccolo zaffiro;
se fai 8:	un pettine d'ambra;
se fai 9:	un rospo di avorio intagliato;
se fai 10-12:	perdi 1 punto di ONORE per i tuoi irriferibili commenti mentre stai perdendo, indegni dell'educazione che ti diede tua madre Etra.

Se fai 5-9 e non possiedi l'oggetto corrispondente, allora tira di nuovo i dadi. Continua al **401**.

244

Preghi il tuo protettore che ti aiuti (investi 1 punto di ONORE): allora ti riempi di una forza mistica e sei capace perciò di sfuggire alla presa dell'uomo. Lo colpisci e lo fai cadere a terra, poi corri alla nave, inseguito da vicino dagli Achei. Raggiunta l'imbarcazione, Oresander prende immediatamente il largo. Continua al **10**.

245

Agnoste ti sveglia di buon'ora. È vestito con una tunica corta di un azzurro splendido, che scopre le gambe per facilitare i movimenti. «Presto, Alteo» ti dice, «forse è un po' tardi per annunciartelo, ma sono riuscito a iscriverti alla gara di vela e al lancio del disco». Ti alzi prontamente, ti vesti e segui il tuo dinamico cugino per le strade di Troia: non c'è ancora nessuno,

sembra, ma quando arrivi alla piana fuori le mura, capisci il perché.
Tutti gli abitanti si sono radunati in un ampio semicerchio, all'interno del quale alcuni Troiani sono impegnati in gare. In questo momento gareggiano i lanciatori di giavellotto. Un omone barbuto, coperto da una semplice stola di lino, lancia l'attrezzo ad una distanza quasi doppia rispetto a quella del concorrente precedente, e la folla gli tributa un applauso scrosciante.
«Potrei far meglio... con un po' di allenamento» si vanta Agnoste. «Ma adesso vieni, guarda laggiù, c'è la partenza della regata, forza!»
Prima che tu possa ribattere che non sei un esperto di queste cose, tuo cugino t'infila nella barca e si rivolge al resto dell'equipaggio: «Questo è Alteo, il vostro timoniere. È molto bravo». Cominci a dare un'occhiata all'imbarcazione. Continua al **435**.

246

«Vieni, mangia con noi» t'invita Markos col solito ghigno, che lo fa sembrare una iena pronta per il pasto. Ti offre una manciata di una sostanza verde e collosa, che tu accetti: «Una prelibatezza fenicia». Markos ripone nella tunica i dadi e t'interroga sulla tua destinazione. «Questa sì che è una fortuna» esclama, «il capitano Vizhazid sta proprio salpando per Trezene. Son sicuro che ti darà un passaggio». Un uomo macilento si alza e ti porge la mano, che tu non stringi, sospettoso di questi strani costumi fenici. Per un attimo restate in quella posizione impacciata, guardandovi l'un l'altro, finché il capitano lascia cadere la mano lungo il fianco. «Bene, bene» cinguetta Markos, «tutto sistemato. La nave salpa domani».

«Qual è il suo carico?» chiedi.
«Oh, nessun carico!» mormora Markos facendo l'occhiolino, non si capisce se a te o al capitano. Continua al **12**.

247

Attendi. Ti viene scagliata addosso un'altra arancia: tu l'afferri con la mano ed inizi a sbucciarla. «Grazie mille alla gente di Scione!» esclami. «È da tanto tempo che non mangiavo un'arancia così succulenta. Alteo vi fa i suoi complimenti!» Prendi 1 punto di ONORE e continua al **3**.

248

La guida ti conduce attraverso la fitta nebbia, finché giungete presso un gruppo d'ombre. Quella di un uomo in particolare spicca dal gruppo: è legato mani e piedi ad una ruota gigante che gira incessantemente, sollevando e abbassando il poveretto.
«È Issione» ti spiega la guida, «ha tentato di sedurre Era e Zeus l'ha punito in questo modo». La guida è però impaziente, e ti porta via da lì. Per un attimo credi di scorgere tuo padre, ma Decano è già avanti e non mostra intenzione di fermarsi. Lo chiami, ma intanto hai perso di vista l'ombra di tuo padre. Continua al **279**.

249

L'ammutinato si avventa su di te mentre cadi in ginocchio, e ti stampa una tremenda pedata in pieno volto. C'è un sinistro scricchiolare di ossa, mentre un altro rapido calcio ti colpisce alla nuca. Non vedi e non senti più nulla. Senza che tu te ne renda conto ti trascinano sul bordo della nave e ti scaraventano in

acqua, dove sarai per sempre condannato a fluttuare col resto della spazzatura che inquina il Mediterraneo. Anche i delfini ti trovano già morto e non possono più aiutarti.

250

Prima di imbarcarti, offri le tue preghiere a Poseidone. Con una gentile brezza di ponente il dio annuncia di averle accettate. Continua al **254**.

251

Rapidamente stritoli il serpente, tenendolo fermo nella mano. Ma come guardi meglio scopri che è completamente nero. Strano: allora ti accorgi d'aver catturato la zampa d'una pantera! Il flessuoso felino ti colpisce con la zampa libera. Devi combattere contro l'animale (che ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 13). La zampata che ti ha inferto ti rende FERITO ed inoltre ha lei il primo colpo, dato che si trova in posizione favorevole, con due dadi.
Se muori e sei salvato da Zeus vai al **557**; se riesci a tua volta a FERIRE la pantera vai al **450**.

252

Un forte vento gonfia le nere vele, e lancia rapidamente la nave sul mare scuro come il catrame. Guardi la luna, che sembra così ostile, e rabbrividisci. Nel retro della nave la ciurma mormora di ammutinamento. Il forte vento diventa una vera e propria tempesta e le grigie nubi increspano il cielo come un velo steso sul freddo suolo.
La prua solca fragorosamente le onde e spruzzi di fredda acqua salmastra ti colpiscono, risvegliandoti dal tuo fantasticare. Ti levi in piedi e vai sottocoperta per difenderti dalla tempesta. Prosegui al **361**.

253

Entri nell'acqua fangosa che ti arriva fino alla cintola, e guadi il fiume verso l'altra riva. Il traghetto di Caronte s'allontana dal pontile e il vecchio barbuto punta verso di te. Per ora sei a mezza via e ti meravigli che le anime stiano ad aspettare il traghetto, visto che il guado non è per nulla difficile. Allora, come la barca si avvicina, Caronte fa scivolare la pesante pertica sulla superficie dell'acqua fino a colpirti di taglio alla nuca. Cadi in avanti nell'acqua fetida ed un violento risucchio ti trascina sul fondo roccioso: questa è la punizione per quelli che non pagano il traghettatore!

254

Dopo dodici giorni trascorsi in mare finalmente scorgi terra e ti rallegri. È Citera, la boscosa isola di Afrodite. Sei sopravvissuto alle tempeste e perciò rendi grazie al dio degli oceani. Le correnti ti fanno superare l'isola, ed è solo dopo molte ore che giungi al Capo Matapan, il punto più a sud della Grecia continentale. Una piccola donna dai capelli corvini ti chiama in greco e ti senti rinascere, come capisci di non trovarti più sull'infido suolo nemico o sui salati regni di Poseidone; «Alteo» grida, «ti abbiamo aspettato per due giorni. Cosa ti ha fatto ritardare?» Guardi la donna e vedi che accanto a lei c'è una bambina di cinque o sei anni: ti arrampichi sulla scogliera per raggiungerle (al 422).

255

Nuoti come un forsennato per allontanarti dalla tromba marina. Questa, dopo un po', si esaurisce. Tu resti a fluttuare per giorni e giorni, solo con i tuoi pensieri, finché una vela appare all'orizzonte. Urli a perdifiato e agiti freneticamente le braccia, facendo sforzi sovrumani per restare a galla. Con esasperante lentezza la nave fa rotta verso di te. Quando ti raggiunge, noti la polena: una scultura araba finemente intagliata, raffigurante uno spirito del vento che esce da una bottiglia.

Una rete viene lanciata dal fianco della nave, e ti ci afferri: sei così tratto a bordo e sistemato sulla tolda. Il capitano ti si avvicina: «Sono Markos, mercante fenicio. Mi sto recando ad Atene».

«È proprio dove voglio andare» rispondi con un fil di voce.

«Bene. Il viaggio ti costerà . . . questo mantello di lino» replica immediatamente il mercante. «Non si può aver nulla gratis a questo mondo!»

Non hai altra scelta che accettare le sue condizioni. Il mercante ti toglie il vestito e lo getta da un lato. «Mi piace far così» ti dice, in risposta al tuo sguardo di stupore. «Sorprende sempre».

Il viaggio verso Atene dura solo qualche ora, e la vista della città ti elettrizza. Ora sei vestito con una tunica di ripiego. Sbarchi e lasci il porto, per nulla dispiaciuto di salutare per l'ultima volta il mercante fenicio, e inizi a salire sulla collina verso la città (al **538**).

256

Frustrato, dai un calcio alla sabbia e cammini lungo il mare. Le ceneri della tua nave sono lambite dalle cor-

renti della marea crescente, che si portano via pezzetti di legno bruciato per depositarli su qualche spiaggia lontana. Volgi lo sguardo da quel triste spettacolo, quando noti una colonia di foche che sta asciugandosi al sole più in là sulla riva. Un vecchio barbuto sta in mezzo a loro. Cosa fai, ti avvicini al vecchio (vai al **453**), oppure lo catturi e lo blocchi (vai al **542**), oppure, infine, lo assali (vai al **510**)?

257

Senti che c'è stato un malinteso e che gli uomini ti credono qualcun altro. Cerchi di spiegarti ma costoro sembrano piuttosto dubbiosi. Se Afrodite è la tua protettrice, o se la dea ti è FAVOREVOLE, vai al **349**; se la dea ti è NEUTRALE vai al **549**; se, infine, la dea ti è SFAVOREVOLE vai al **371**.

258

«Questa gente non sembra molto lussuriosa» dici a Decano, «né particolarmente ingorda».
«Devo chiedere scusa. I lussuriosi e gli ingordi sono stati trasferiti da qualche altra parte, durante la ristrutturazione dell'Ade. C'è una gran confusione adesso. Interi gruppi hanno ricevuto una sistemazione temporanea ed è piuttosto difficile trovarli».
Davanti a te uno scriba siede ad uno scranno, intento a scrivere furiosamente: ti volti verso la guida con aria interrogativa.
«Viene dal cuore dei paesi barbari. Ogni volta che si accinge a scrivere l'ultima pagina del suo libro, ne trova ancora due da riempire».
«Ma chi è?» chiedi perplesso.
«Sei tu» risponde Decano in modo sbrigativo. «No, non guardare!» ti grida, mentre fai per avvicinarti allo scriba. «Non devi sapere qual è la tua ultima pagina!» Come vi allontanate, sei sempre più perplesso. Prosegui al **279**.

259

Finalmente giungi alla città di Tebe. Bussi all'enorme portale e giungono due uomini travestiti da uccelli: ai piedi portano due tremendi artigli e sono, per questo, di una spanna più alti di te. Perplesso, entri nella città. Le città sono molto più pulite di come te le ricordi sette anni fa. Finalmente giungi alla piazza del mercato e ti siedi presso una fontana. Guardi passare i Tebani, tra cui vi sono tanti uomini-uccello, conciati come quelli del portale. Un ufficiale della città ti si avvicina e ti chiede: «Straniero?» Continua al **545**.

260

L'apparire del dio Ermes ti stupisce? Solo perché ti aveva promesso che non l'avrebbe più fatto? Come fai a dimenticarti che è il dio dei bugiardi?
Perdi 1 punto di ONORE e torna al **240**.

261

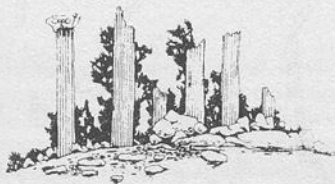
Prendi 5 punti di ONORE per aver sconfitto il mostro. La sua lunga testa lascia la presa e tu cadi nell'acqua, vicino al vortice, che fortunatamente proprio in quell'istante sta eruttando la sua schiuma e così ti scaraventa contro la nave fenicia. I marinai ti caricano a bordo con l'ausilio d'una rete e ti depongono, esausto, sulla tolda.
Presto ti riprendi, e quando la nave raggiunge il porto ti senti di aver forze sufficienti per accompagnare il mercante in città. Continua al **302**.

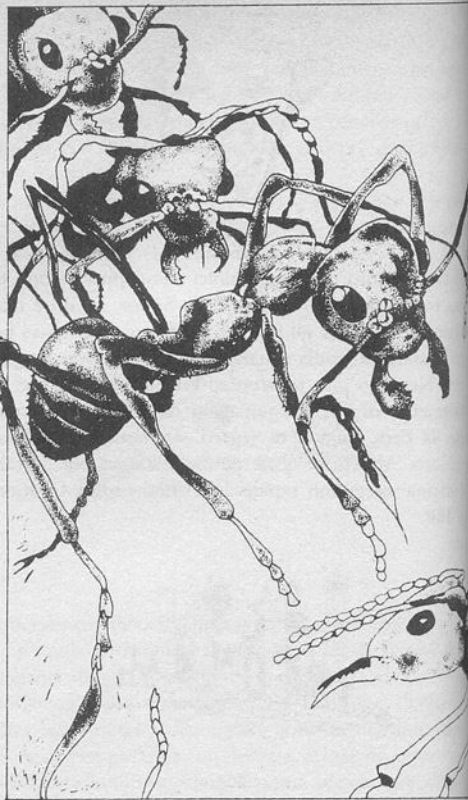
262

La donna ti afferra e la sua stretta è forte come quella di un'aquila che cattura un topolino fra le spighe ondeggianti di grano in un campo pronto al raccolto. Controvoglia sei trascinato nella sua casa: dentro è molto buio, riesci a distinguere solo un tavolino zoppo, su cui sta un'urna, una coppa colma di grano, ed un braciere luminoso d'una fiamma bluastra. Noti anche che le pareti sono coperte di viva muffa. Mentre mediti sul tuo destino, le porte si spalancano. Recati al **184**.

263

Ti rendi conto che questi dolci suoni provengono da una fonte mortale: si tratta delle Sirene, creature malvagie che attirano gli uomini colle loro voci soavi per poi massacrarli sulla aguzza scogliera e divorarli a piacere. Nessuno può resistere al loro canto, cosicché rapidamente ordini all'equipaggio di turarsi le orecchie con la cera d'api e di legarti strettamente all'albero maestro. Al sentire quale pericolo stanno per correre, i marinai eseguono rapidissimi i tuoi ordini. Continua al **480**.

264

Cosa vuoi chiedere ancora agli dei? Vuoi sapere i segreti del dio del fuoco? Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua presunzione e torna al **244**.

265

Un improvviso sussulto ti distoglie dall'origliare. Il tuo istinto di combattimento, affinatosi nel corso di tante esperienze, ti mette all'erta: ti volti e per un istante credi che la foschia causata dal caldo ti faccia vedere un miraggio. Invece ti rendi conto con orrore che una colonna di enormi formiche di bronzo avanza contro di te: sputano fiamme dalle loro mandibole possenti.

«Le formiche di fuoco!» grida terrorizzato uno degli spettatori e, come il vento separa la pula dal grano, così la gente di Lemno fugge alla vista delle creature di Efesto.

Devi combattere contro le formiche. Sono in tutto otto. Ciascuna ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 10. A causa della loro conformazione meccanica sono costrette a combattere una alla volta e non traggono vantaggio dall'essere in gruppo. Quando una è colpita, cessa la sua funzione.

Se ti ritiri via all'**11**. Se muori e preghi Zeus di salvarti vai al **126**. Se riesci a colpire quattro formiche vai all'**83**.

266

Accetti il frutto e gli dai un bel morso. Il suo sapore è dolciastro ma non spiacevole. Anzi: ti sembra che sia il più buon frutto che tu abbia mai mangiato. Markos per un istante è svanito: ti volti verso di lui, ma ogni cosa sembra davvero molto mutata. I suoi capelli sono diventati del color dello zafferano, i suoi denti rivelano, in una smorfia, macchie d'arancio brillante. Accanto a lui, a terra, ci sono i resti di un frutto di loto: lo ha sputato fuori. Un peccato, pensi, mentre i colori del mare passano, con una insensibile mutazione, dal

verde al rosso. Un pesante senso di estasi ti pervade e ti volti verso l'interno dell'isola: ci sono alberi, moltissimi, e da ognuno d'essi pendono centinaia di quei grassi, succosi, dolcissimi frutti. Avanzi verso i frutti. Perché, cos'altro mai hai fatto? Tutto quell'eroismo, quell'interminabile lottare, quelle guerre, cosa sono? A malapena ne hai un lontanissimo, vago ricordo.
Un'enorme ape si lascia pigramente portare dalla brezza: tu cerchi di afferrarla. Invece prendi un ramo. Ma non t'importa, lo strappi dall'albero ed inizi a contare i rametti, togliendoli via uno ad uno e poi suddividendo il ramo in pezzetti sempre più piccoli. Da decine diventano centinaia, da centinaia migliaia: non ti eri mai reso conto di quanto grande fosse un ramo. Questo conta, questo e il loto.
Adesso hai ONORE e INFAMIA 0, ma nemmeno questo t'importa, ormai . . .

267

Aspetti per ore: è già calata la notte e il traghetto se n'è andato da tempo. Accendi un fuocherello, tuttavia quasi ti congeli prima che ritorni l'imbarcazione. Sei più che disposto a mendicare un obolo per lasciare questo postaccio. Perdi 1 punto di ONORE e prosegui al **17**.

268

Ora il tuo FOGLIO DI VIAGGIO ha i seguenti valori:

POTENZA: 5 — ONORE: 25
PROTEZIONE: 11 (+1) — INFAMIA: 10
Non hai punti di INTELLIGENZA.

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONE 0
Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2
Spilla a forma di spiga.

Esculapio: FAVOREVOLE
Demetra: FAVOREVOLE
Era: FAVOREVOLE
Furie: SFAVOREVOLI
Gli altri dei: NEUTRALI

Nota: in quanto protetto da Atena ti spetta un bonus di 1 punto di PROTEZIONE (come indicato tra parentesi) e non hai bisogno di investire punti di ONORE per avere una preveggenza (però prendi i punti di INFAMIA, quando indicato). Ora inizi con 5 e 11 punti di POTENZA e PROTEZIONE (anziché, rispettivamente, 4 e 10), in conseguenza dell'esperienza acquisita nei labirinti cretesi e nella lotta vittoriosa col Minotauro. Prosegui al **58**.

269

Zeus ti guarisce, ma i Nubiani ti catturano e ti legano le mani dietro la schiena. Continua al **424**.

270

Porgi l'obolo e sali a bordo dell'esile imbarcazione. Prima che il vecchio possa condurla via dal pontile con la sua pertica, un individuo che ti sembra di conoscere corre e salta dentro il traghetto, facendolo traballare e rischiando di far cadere tutti nello Stige. È Markos, il mercante fenicio, che offre a Caronte il suo obolo appena la barca s'è stabilizzata. In mano reca un sacco pieno di melograni. È ben vivo e vegeto, quel furbo mercante, altro che un'ombra! Continua al **437**.

271

Se Atena è tua protettrice, oppure ti è FAVOREVOLE, vai al **588**; altrimenti vai al **329**.

272

Hai paura di un piovasco estivo, Alteo? Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **361**.

273

Senza aver alcun riguardo per gli antichi costumi dei tuoi avi, affondi la punta della lancia nel petto del guerriero e la agiti con estrema crudeltà. L'uomo grida disperato, poi ammutolisce e s'irrigidisce nella fredda morte. Quattro indigeni si fanno avanti e portano via il loro compagno attraverso la folla. Come le file dei guerrieri si aprono per lasciar passare questo funebre corteo, ecco che in fondo appare una gabbia di vimini, entro la quale si dimena e ruggisce un leone di montagna, in attesa del pasto sicuro che farà a spese del corpo del campione. Trasali al pensiero che avresti potuto nutrire tu quel leone, se avessi perso il combattimento. Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso un avversario dopo la sua resa e continua al **152**.

274

Scende la notte e ancora non è passata nessuna imbarcazione in direzione della foce. Molte navi da carico, sì, vanno da quella parte, ma nessuna si ferma per offrirti un passaggio verso nord. Rimpiangi di non essere andato con quella prima nave, perché almeno adesso avresti avuto il piacere della compagnia di altre persone. Invece sei tutto solo sulla riva del Nilo, nel freddo pungente della notte egiziana. Ti addormenti sulla dura pietra e il giorno seguente vieni svegliato da un battere di zoccoli sul terreno. Ci sono quattro cavalieri che passano a qualche metro da te. Li chiami (vai al **504**), oppure aspetti ancora un passaggio in barca (vai al **411**)?

275

Dopo una decina di giorni di viaggio tranquillo sei arrivato ad un tiro di balestra dal Pireo. Nessuno a bordo sembra essere particolarmente preoccupato per l'assenza di Markos: anzi tutti accettano di buon grado quella tregua concessa al tremendo controllo che il loro padrone esercitava.
Decidi che è meglio non andare a reclamare subito il trono, senza avere aiuti militari; perciò devi farti notare il meno possibile ad Atene, prima di tornare da tua madre a Trezene. Recati al **19**.

276

Accetti le condizioni del re e t'impegni a servirlo, anche se in cuor tuo non viene mai a mancare la speranza di poter fuggire. Per intere settimane attendi un'occasione per scappare dall'accampamento, ma sembra che tu sia costantemente sorvegliato. Poi, dopo quasi due mesi di servizi resi al re, sei mandato al pozzo ad attingere dell'acqua. Il pozzo si trova ai bordi dell'accampamento e così credendoti non visto, cominci a correre all'impazzata per raggiungere le distese erbose che segnano il territorio proibito. Ma dopo due ore i Nubiani ti riprendono, ti riportano all'accampamento, dove il re ti taglia i tendini delle gambe per impedirti di fuggire di nuovo. Continua al **190**.

277

Credendo che tu sia il grande Ercole, tornato per riportarlo via, il cane arretra e s'acquatta nella sua tana. Passi rapidamente, mentre il cane sta zitto e non osa sbucar fuori. Prendi 2 punti di ONORE per avere provocato tanta paura in una bestia così pericolosa. Ora puoi continuare a sinistra (al **419**), a destra (al **447**), oppure diritto (al **561**).

278

Ti volti al richiamo, ricordando con un attimo di ritardo le parole di Decano: l'ombra di tuo fratello svanisce nella nebbia, tu la chiami disperatamente, ma è inutile. Hai disubbidito alle regole e ora mai più tuo fratello ascenderà al mondo superiore e alle gioie della vita nella terra luminosa. Prendi 2 punti di INFAMIA. Ora devi iniziare nuovamente la ricerca del modo per purificarti, e gridi disperato: «La mia colpa!»

«Gli uomini di Fitalide...» senti gridare debolmente tuo fratello. Poi quel che rimane della sua ombra svanisce per sempre. Un altro urlo turba quel silenzio: è Markos, che corre su per la collina con il suo sacco e presto ti raggiunge. Vai al **455**.

279

Tu e Decano continuate in silenzio per un bel pezzo, finché la guida si volta verso di te.

«Questo è l'Eliseo, dove sta tuo fratello».

Sei sorpreso da queste parole, perché sei ancora circondato da quella nebbia obnubilante e non riesci a vedere traccia di quei campi leggendari, pieni di fiori e prati baciati dal sole. «Non è quel che ti aspettavi, eh?» continua la guida. Poi, con un movimento della mano, fa sparire la nebbia e ti mette davanti allo scenario che ti aspettavi.

«Come ti ho detto, niente di tutto questo è reale, ma puoi comunque vedere quello che vuoi. Vieni, andiamo a cercare Teseo».

Tuo fratello sta in un campo assolato, e sorveglia alcune ombre destinate ad ascendere al mondo superiore. Quando ti vede, ti saluta felice, con le lacrime agli occhi.

«Alteo, fratello, sei venuto finalmente. Ho tanto temuto che i perigli del tuo viaggio così tormentato, e le potenze della possente Africa, ti avessero arrecato danno. Ora vedo che stai bene. Gli dei mi hanno affidato un messaggio per te, affinché tu possa purificarti dalla tua colpa. Ma puoi aspettare: prima vedrai gli eroi che porteranno gloria nel futuro alla nostra Grecia!» Prosegui al **513**.

280

«Bene, Alteo» prosegue Circe, «sei più astuto di quanto pensassi. Ma non c'è scampo per te se gli dei non interferiscono». Alla parola «dei» la sua bocca si contorce nella parodia malata di un sorriso: «Vattene, lascia la mia isola!»

Cosa farai ora, chiedi che anche i tuoi compagni siano mutati nuovamente in esseri umani, ora che sei libero dalla colpa per la morte di Agnoste (vai all'**86**), oppure vai subito alla zattera, come ti ha detto la maga (vai al **207**)?

281

Raccogli l'arancia e la scagli con violenza verso la gente che ha cercato di umiliarti. Allora i dileggi si mutano in mormorio e la folla, che s'era radunata per

divertirsi alle spalle di uno straniero, si disperde. Ti siedi e ti riposi accanto alla cesta, prendendone di tanto in tanto un frutto. Continua al **3**.

282

L'albero precipita fragorosamente in mare e ti cade addosso, rompendoti la schiena. Non puoi più far uso delle braccia e sei in balia completa delle onde. Allora il dio dei mari si rivela e, afferrando l'albero lacerato te lo scaglia sul petto come fosse un giavellotto. Come la vita fugge dalle tue membra squarciate, lo senti dire: «Era un uomo neanche per metà . . »

283

Zeus instilla la vita nelle tue membra, così puoi continuare a combattere. Poiché i tuoi avversari sono dei profanatori e tu stai facendo un favore agli dei, puoi avere 3 punti in più di ONORE (cioè hai INFAMIA 0, ONORE 4).

Se ti ritiri vai al **203**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE i tre vai al **55**.

284

Scivoli. Puoi o investire 1 punto di ONORE e andare al **27**, oppure continuare al **100**.

285

Davvero un'idea degna d'un eroe, ma ci sono poche speranze di successo, circondato come sei da questa gente straniera che sembra poco disposta ad offrirti aiuto. Prendi 1 punto di ONORE e recati al **380**.

286

Devi investire da 1 a 6 punti di ONORE (tira un dado per stabilirlo) per avere l'aiuto del tuo protettore e continuare al **332**. Altrimenti, perdi 1 punto di ONORE e continua al **123**.

287

Riesci ad afferrare l'arma di uno degli uomini e a trafiggerlo. Costui grida per il dolore, ma così sei libero e in grado di attaccare. Prosegui al **20**.

288

Torni a galla in una pozza d'acqua ferma dietro la cascata e risali sulle rocce, respirando affannosamente. Stai fermo per un po' a riprender fiato, e speri che gli Egiziani non ti abbiano notato. Li osservi mentre scambiano gemme e armi per pelli di leopardo e leone con i Nubiani e poi, con rincrescimento, li vedi andarsene verso nord. I Nubiani ti passano molto vicino ma, fortunatamente, non ti scorgono. Così, con un senso di gran sollievo, t'incammini lungo il fiume per recarti a Siene, che è solo ad alcuni chilometri di distanza. È tarda sera quando arrivi nella città e ti dirigi velocemente alla piccola banchina, dove attraccano le navi. Hai fortuna, un traghetto parte per Tebe domattina. Sali a bordo e ti addormenti su un mucchio di vele. Quando ti risvegli, la nave è in viaggio già da due giorni per la capitale egiziana. Continua al **56**.

289

Il capo ti afferra per il collo e ti scaraventa contro un muro, tenendoti schiacciato contro la parete con un solo braccio, benché tu sia una buona cinquantina di centimetri sollevato da terra.

«Ci sono due regni dello spirito, in questo mondo» dice, «quello degli uccelli e quello degli uomini-topo».

«Sei pazzo!» urli.

«Se non fai parte del regno degli uccelli allora sei un uomo-topo» continua, mentre l'ululato degli altri fa sempre più rimbombare le pareti, «e se non sei con noi sei contro di noi!»

Ti schiaccia con ancor più forza, facendoti quasi uscire gli occhi dalle orbite.

«Devi essere sicuro!» grida il capo, mentre il tremendo dolore agli occhi è ormai insopportabile, come insopportabile è il crescendo di urla e grida indemoniate, una disarmonia infernale, un peana per la fine del mondo. «Senza sicurezza sei perduto!» Detto questo, ti spiaccica contro il muro senza pietà, rompendoti l'osso del collo. La testa si piega orribilmente in avanti e cadi a terra, caldo pasto per quei pazzi.

290

Sei condotto al tempio del dio, che giace in una piana a forma di arena dove s'allenano alcuni gladiatori. Un anziano dall'aspetto severo, con la bianca barba tinta di rosso, si avvicina e ti dice: «Sono Iatokon, sacerdote di Ares a Olbia. Devi purificarti nel dolore, nel sangue e nel tormento, perché solo così potrai davvero essere libero». Poi ti consegna una frusta di cuoio, la cui estremità porta dei crudeli aculei metallici. Guardandoti negli occhi ti ordina: «Colpisciti!»

Se rifiuti, vai al **34**; altrimenti, se prendi la frusta ed inizi il rito, vai al **341**.

291

Un tremendo rumore scuote l'aria. Esci dalla tenda e guardi le montagne: un tuono dall'alto Olimpo sta squassando i cieli. Un fulmine s'abbatte su un albero, che a sua volta ti cade addosso e schianta per sempre la tua vita. Gli dei giudicano che tu abbia mancato, Alteo, e si regolano di conseguenza.

292

Questo cane infernale non può essere vinto così facilmente: solo Eracle riuscì a catturarlo. Ma Cerbero capisce che tu sei troppo forte e così si rintana nella sua cuccia, guaendo con tutte le tre teste in segno di sottomissione. Prendi 7 punti di ONORE per aver sconfitto il cane guardiano del Tartaro.

Ora la nebbia è piuttosto fitta e pesante, ma cominci ad abituarti a quel paesaggio mite e monotono. È fortissima la tentazione di lasciarsi cullare in un dimentico sonno ipnotico, ma il cuore ti batte come impazzito al pensiero di poter rivedere tuo fratello.

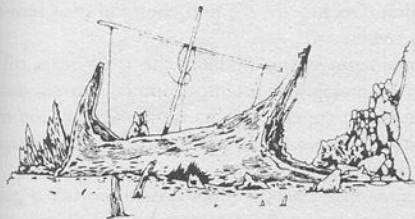
Le ombre, intuendo la tua forma corporea, si radunano attorno a te, come la gente attornia uno straniero vestito di ricchi e insoliti indumenti e lo assilla di richieste e di suppliche per ricevere denaro. Le anime ti chiedono con insistenza notizie del mondo dei vivi: tu li ignori e ti inoltri nelle tenebre. Puoi ora scorgere un sentiero che si divide in tre direzioni: una a destra (al **447**), una a sinistra (al **419**), ed una diritta avanti (al **561**).

293

Il leopardo ti azzanna furiosamente ma, in quell'istante, due neri guerrieri si precipitano verso di te e colpiscono l'animale. Sollevi il capo e cerchi di alzarti in piedi, trasalendo per il dolore che ti provoca l'enorme ferita alla gamba.
Il superbo animale, trafitto dai guerrieri ed impalato, ti ha aperto uno squarcio nel muscolo vivo, che ti costringe a zoppicare malamente. Il dolore ti obnubila il cervello: solo quando raggiungi il villaggio, dall'aria a te familiare, ti rendi conto che sei stato catturato nuovamente dai Nubiani. I guerrieri ti ricacciano in una capanna, mentre una guardia si mette a vigilare alla porta. Prosegui al **190**.

294

«Devi tu stesso costruirti una zattera con gli alberi dell'interno e, quando avrai completato il lavoro, offrire le tue preghiere a Poseidone, signore dei mari. Il dio provvederà affinché con le tue deboli forze e la fragile imbarcazione tu possa farcela a raggiungere la Grecia sano e salvo. Poi ti metterai alla ricerca di tuo fratello Teseo».

«Ma mio fratello è morto!» protesti meravigliato. Ma il vecchio s'è frattanto trasformato in acqua ed è rifluito fra le onde. Sei affamato e devi mangiare qualcosa prima di accingerti alla costruzione della zattera. Avanzi nell'interno dell'isola, dove scovi un cespuglio dalle bacche rosse e bianche. Cosa fai, mangi le bacche rosse (vai al **559**), mangi quelle bianche (vai al **379**), oppure sia le bianche che le rosse (vai al **439**)?

295

Fingi di essere svenuto e l'uomo-uccello ti prende e ti carica in spalla, con la forza di un gigante o di un pazzo.
Così ti trascina fuori del granaio e giù per una rampa di scale di legno, proseguendo per un corridoio formato da una serie di edifici per arrivare ad un capannone. Qui ti sbatte a terra senza tanti complimenti. Sei tutto indolenzito e ti fanno male i legamenti: probabilmente si sono rotti in questo viaggio piuttosto scomodo. Apri gli occhi con circospezione, quel tanto che basta per scorgere una ventina di uomini, tutti mascherati da uccelli. Cerchi di fuggire, adesso (vai al **528**)? Oppure prendi tempo (vai al **436**)?

296

«Signore Eaco» gridi, «dammi una guida ché io possa viaggiare nei deserti dell'oltretomba senza dover temere le ombre in tormento che vi abitano!»
L'uomo macilento farfuglia qualcosa e lascia cadere la frusta.
«Mi hai fatto perdere il ritmo» dice. L'uomo che veniva frustato cessa di triturare i sassetti e si stiracchia.
«Così vuoi una guida» continua Eaco svogliatamente. «Tu!» grida, facendo un cenno ad un'ombra, «vai a prendere Decano. Ce n'è uno che fa al caso tuo» continua rivolto a te.
In lontananza scorgi Markos, che si avvicina col suo sacco di melograni. Intanto l'ombra ritorna, assieme ad un uomo coperto da una tunica. Costui, con molta probabilità la tua guida, porta un orecchino d'argento a forma di croce.
«Decano» dice Eaco, «prendi questo mortale e guidalo per i regni laggiù. Tienlo lontano dai pericoli e mostragli i misteri di quel luogo».
«Bene» risponde la guida, e ti fa un cenno di seguirlo nella nebbia. Allora noti che Markos ha raggiunto il gruppo e s'è messo a pestare i sassi. Come la nebbia si infittisce senti il grido di «In polvere, in polvere!» Continua al **548**.

297

Puoi prendere 7 punti di ONORE per aver tenuto testa a Proteo nelle sue terribili trasformazioni. Continua al **572**.

298

Il leone crolla a terra e tu gli pianti la spada nel collo. Ancora una volta colpisci la carcassa per assicurarti che sia completamente morto. Poi pulisci l'arma sull'erba che cresce abbondante tutt'attorno, la riponi nella guaina e ti prepari a tornare ancora nell'oltremondo. Continua al **546**.

299

Gli uomini ti afferrano rudemente e ti conducono al villaggio: ti tolgono il perizoma e ti spingono, dopo averti messo un manto sopra il capo, nella capanna di un anziano. Qui prendono a tirarti addosso puzzolente sterco di cavallo, in segno di dileggio, e a coprirti d'insulti. Finalmente ti tolgono il manto, quattro uomini ti afferrano e ti bloccano a terra, mentre un quinto inizia a raderti i capelli con un rozzo arnese metallico: l'operazione è dolorosissima, ma non ha termine finché non ti hanno tolto anche l'ultimo capello. Il cranio è coperto di tagli e il sangue ti scorre giù sul volto. Poi ti trascinano ancora alla periferia del villaggio, urlandoti di andartene se non vuoi rischiare di essere sfregiato in modo ancor più orribile.
Prendi 2 punti di INFAMIA per questa esperienza così umiliante e continua al **316**.

300

Hai le mani strettamente legate, ma riesci ad afferrare il coltello. Ma subito uno degli uomini ti schiaccia la mano destra col suo artiglio e te la squarcia profondamente. Gridi disperato ed allora l'uomo lancia un orrendo ululato di esultanza, e ti afferra la testa con l'altro artiglio.

Ti agiti freneticamente per liberare l'altra mano, ma di nuovo con l'artiglio te la blocca, iniziando nel contempo a squarciarti il cranio fino al cervello. Il dolore è insopportabile, ma dura un solo istante: presto la tua testa giace staccata dal collo. Non aspettarti che Zeus possa intervenire in queste circostanze.

301

Cerchi con cautela degli appigli e inizi la salita, non così difficile come credevi. Ma se tu dovessi cader giù, allora la morte verrebbe sicuramente. Tira un dado; se viene da 1 a 3 vai al **284**; se viene da 4 a 6 vai al **27**.

302

Markos ti conduce per stretti e oscuri vicoli fino ad una misera casa priva di decorazioni, nel cuore della città. Si gira verso di te, sorride e poi ti conduce den-

tro un ampio salone. C'è poca luce, ma presto riesci a vedere la sala: tutt'intorno ci sono giovani donne africane appoggiate mollemente su soffici cuscini, e intente a parlare a uomini di diverse razze ed età. In un angolo c'è un banco, a cui bada un omone, all'apparenza un Arabo; lì vai a chiedere una bevanda, che scopri costare un'enormità. Paghi di malavoglia, ma senza attaccar briga. Markos ti ha lasciato, cosicché puoi tranquillamente sorseggiare il tuo bicchiere e conversare con la gente appoggiata ai cuscini.
Il vino e l'atmosfera opprimente contribuiscono a farti venire un senso di nausea. Markos sta in un angolo, riverso sui cuscini e circondato dalle Africane ammirate. È troppo esaltato per convincerlo ad alzarsi, ma tu sai che devi uscire al più presto, altrimenti mai potrai far ritorno alla terra di tua madre.
Esci dalla sala e torni verso la nave del mercante, sali a bordo ed informi il capitano che il suo padrone ha lasciato istruzioni di far subito rotta per Atene senza aspettarlo. Allora la nave salpa immediatamente e si allontana rapidamente dalle luci della costa africana. Tu hai una sensazione allo stesso tempo di dolore e di sollievo: al fondo ti sei un po' affezionato al mercante, in tutti gli incontri di questi sette anni. Forse lo incontrerai di nuovo.
Continua a navigare per i regni salmastri di Poseidone (al **275**).

303

L'imbarcazione si avvicina e ti sembra di udire il dolce canto di alcune fanciulle. Cosa fai, vai a vedere di che si tratta (al **242**)? Oppure ordini ai tuoi compagni di continuare a vogare (al **32**)?

304

Perdi un oggetto vinto durante il primo gioco e torna al **106** per tirare nuovamente. Se non possiedi oggetti, perdi un obolo e torna al **106**. Se non hai nemmeno denaro, vai al **91**.

305

Potresti offrirgli un rospo di avorio lavorato (vai al **364**), una piuma verde (vai al **383**), uno spadino (vai al **181**), oppure un elmetto (vai al **151**). Se non possiedi nessuno di questi oggetti, oppure se non vuoi offrirgli nulla, vai al **580**.

306

Circa quattro anni e mezzo più tardi il senso di euforia non si è attenuato. Tu e il resto della ciurma vi siete abituati all'idillica vita di Ogigia, fatta di un continuo ripetersi di mangiare, bere, dormire e giocare nella foresta. Perché, c'è forse qualche altro modo d'esistenza possibile, ti chiedi? Se Era è tua protettrice vai al **463**; altrimenti vai al **29**.

307

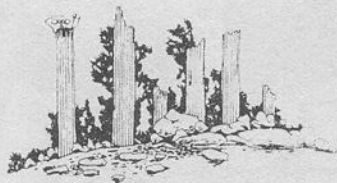
Il volto del capo s'illumina in un ampio sorriso che scopre i suoi denti bianchi come l'avorio. Si lascia andare a una profonda risata e poi dice qualcosa che non riesci a capire: ti guarda fisso negli occhi, in attesa di una risposta. Non sapendo quel che si aspetta da te, cerchi di balbettare due parole in greco per esprimere la tua non ostilità. Ti guarda perplesso, poi s'adombra ed inizia a urlare e a gesticolare selvaggiamente. I guerrieri iniziano a saltellare sui piedi freneticamente: è chiaro che dovrai fare qualcosa per placare il re. Cosa fai: ti inginocchi ai suoi piedi in un atto di supplica (vai al **138**), oppure cerchi di comunicargli qualcosa a gesti (vai al **78**)?

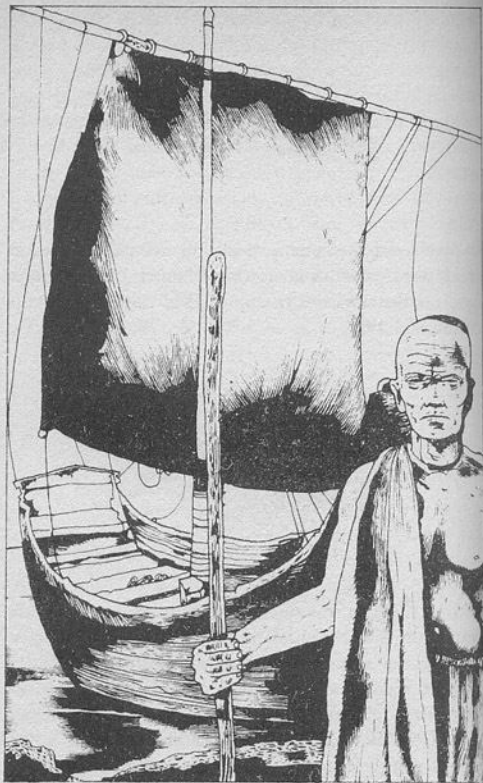
308

Sollevi le mani e t'inginocchi. Ma senz'esitare un istante i due ti spacciano con le loro spade. Se Zeus può ancora salvarti, vai al **173**.

309

La lancia del Boscimane è intinta nel veleno: perciò cadi a terra privo di coscienza. I Nubiani allora fanno fuggire i Boscimani e ti riportano al campo, nella tua capanna (al **190**).

310

Il leone ruggisce, ma questo possente rumore si modifica in un sibilo: l'animale s'è mutato in un viscido serpente! La sua lingua biforcuta dardeggia avanti e indietro, mentre si prepara ad affondare i denti nella tua carne. Devi continuare a combattere contro il serpente (POTENZA 3, PROTEZIONE 14), che colpisce per primo (con due dadi, poiché è ancora SANO). Le tue ferite, invece, non sono guarite.
Se muori e vieni salvato da Zeus vai al **557**; se riesci a FERIRE il rettile vai al **251**.

311

Cammini per i campi gialli, scuotendo il capo per il disappunto e lo stupore. Quanti cambiamenti hanno portato questi mesi alla tua Grecia! Gli dei devono essere adirati e hanno scagliato fulmini per colpire gli increduli e gli infedeli. Finalmente giungi al villaggio di Demetrias, dove trovi un traghetto per Ftia: si tratta di una barca esile, appena degna di solcare il mare, ma non hai altra scelta. Il burbero traghettatore ti chiede un obolo per il passaggio.
«Diamine, non siamo mica sullo Stige!» protesti.
«Quasi, visto che sono venuti i Fenici, ragazzino» ti risponde senza batter ciglio.
«Non sono un ragazzino, ma Alteo il vendicatore!» urli. Ma nessuno ti sta a sentire.
Paghi l'obolo (vai al **17**), oppure aspetti un'altra barca (vai al **267**)?

312

Scaraventando via il marinaio, balzi in cima alla scala e afferri una lunga pertica con un pericoloso arpione sulla punta.
«All'armi, Ateniesi, all'armi!» gridi. «Chi sta con me? Chi contro?»
Ci sono sei marinai ammutinati e altri quattro insicuri. Tira i dadi per stabilire quanti fra i sette giovani e le cinque fanciulle stanno dalla tua: puoi aggiungere un punto o più per ogni 5 punti di ONORE che puoi (o vuoi) investire, ma devi decidere prima di tirare.
Se ci sono meno di sette Ateniesi dalla tua, vai al 135; se sono al tuo fianco da sette a dieci Ateniesi, vai al **515**; se ti sostengono più di dieci Ateniesi, vai al **406**.

313

Eri arrivato qui al tempo in cui si riuniscono le tribù: ora è tornato quel momento. È notte ed ogni guerriero che giunge dai più lontani accampamenti porta una torcia.
Tu e i Nubiani vi disponete in un ampio cerchio, in mezzo al quale il re compie la danza rituale: dietro a lui c'è un leone di montagna rinchiuso in una gabbia di vimini, che si agita come un uomo in prigione.
Improvvisamente il leone si scaraventa sulle fragili sbarre, che cedono all'impatto, e balza fuori della gabbia. L'animale non ha mangiato da tre giorni ed è affamatissimo: con due rapidi balzi s'avventa contro di te con le enormi fauci spalancate. Gli altri guerrieri si danno alla fuga ma tu stai fermo, atterrito al punto di non riuscire a muovere un dito. Il leone ti salta alla gola e fa un boccone del tuo povero corpo. Nemmeno Zeus può aiutare quelli che si dimenticano della loro terra natale.

314

Gli uomini mangiano bacche rosse e, di tanto in tanto, ne sputano i semi, ma si rifiutano di darti il pesce che hanno pescato. Ti siedi sulla riva e le onde vengono quasi a lambirti i piedi: sei seccato d'aver tanto viaggiato e di essere sfuggito a tanti pericoli solo per trovarti di fronte a questi pescatori ignoranti che t'impediscono di far ritorno a casa. Decidi di tornare alla tua barca. Salperai senza far provviste, perché non puoi aspettare più a lungo. Continua al **525**.

315

Mentre giaci immobile, gli uomini-uccello decidono di venire da te. Se ritardi ancora la tua decisione non farai che avvantaggiare gli uomini-uccello; perdi 1 punto di ONORE e recati al **295**.

316

Ti allontani rapidamente, voltandoti ogni tanto per assicurarti che non ti stiano inseguendo. Dopo aver corso a perdifiato per diversi minuti, ti senti al sicuro e rallenti. Sei giunto ad un prato erboso: davanti c'è un pastore con alcune pecore che brucano liberamente. Continua al **235**.

317

Sei inflessibile a non voler far visita all'oracolo. Il sacerdote è accigliato e, improvvisamente, viene preso dalle convulsioni, finché è il dio Ares in persona a parlare per bocca sua: «Zeus è arrabbiato. Quando ti dice di andare dall'oracolo devi andare! Liberati una volta per tutte di quella stupida colpa. Hai un'ultima possibilità. Basta tentennamenti. Buona fortuna».
Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ignorato gli ordini di Zeus, e prosegui al **232**.

318

Prima di scendere, scuoi il leone e ne indossi la pelle, pensando che forse così ora somigli a Eracle. Recati al **546**.

319

L'uomo sembra seccato al tuo rifiuto, ma non dice nulla: segue un silenzio imbarazzato, interrotto solo dai rumori provenienti da dietro la tenda, dove sua moglie prepara il pasto.
Finalmente la donna sbuca fuori con una grossa tazza colma di zuppa fumante, che ingolli di gusto. È bol-

lente, ma hai troppa fame per aspettare che si raffreddi. Quando hai finito, la donna riprende la tazza e tira la tenda, mostrandoti una tinozza in cui la figlia versa acqua calda. Riempita la tinozza, anche la figlia viene dall'altro lato della stanza.

Allora ti avvicini a quel bagno approntato per te, tiri la tenda, ti spogli ed entri nell'acqua calda: una vera delizia! Quando ritorni, pulito e rinfrescato, il tuo ospite è intento a parlare con un altro abitante del villaggio. Decidi di non disturbarlo ulteriormente: lo ringrazi ed esci dalla casa e, ben conscio del viaggio che devi intraprendere nell'oltremondo, ritorni alla scalinata che porta nelle gallerie sotterranee (al **530**).

320

Ti allontani dalla riva; Agnoste non dice una parola sulla tua gara, ma semplicemente ti spinge nell'arena centrale e ti mette un disco tra le mani.

«Non c'è tempo per il riscaldamento: sei il primo lanciatore». Il tuo primo tentativo è un fallimento completo: il disco di bronzo vola solo per qualche metro e impatta subito il terreno. Per il secondo lancio ti viene in mente il trucco di fare qualche rotazione su te stesso, per guadagnare in accelerazione; finalmente il terzo tentativo è passabile. Il pubblico segue con molto più interesse i propri beniamini troiani e ti ignora: solo due o tre amici di Agnoste ti incoraggiano coi loro applausi. Vai alla pedana per il tuo quarto ed ultimo lancio, compi una rotazione e, quando stai per imprimere al disco la direzione voluta, l'attrezzo ti sfugge di mano e piomba tra gli spettatori. Ti sei ferito malamente alle dita, e per alcuni istanti nemmeno ti guardi intorno. Poi noti che un gruppetto di Troiani si è radunato intorno a qualcuno: il disco deve avere colpito uno spettatore. Ti avvicini e vedi il raccapricciante risultato della tua incapacità: hai colpito tuo cugino Agnoste! Continua al **103**.

321

Cerchi di far capire che sei un amico e non hai intenzioni bellicose, ma i guerrieri non capiscono il greco e non afferrano il significato del tuo frenetico gesticolare. Scuotono la testa perplessi, ma finalmente sembrano giungere ad una decisione. Fanno un passo avanti e ti afferrano con forza per le braccia: tu sei così impegnato a muovere braccia e mani per farti capire che nemmeno hai il tempo di difenderti. Però ora puoi cercare di divincolarti dalla stretta e di liberarti dai guerrieri (vai al **287**). Altrimenti, puoi rassegnarti a farti condurre da loro e sperare per il meglio (vai al **110**).

322

Cerchi di ritirarti in mezzo alla folla, ma non ci riesci e sei costretto a restare in prima fila. Una donna vestita di neri panni si precipita fuori del tempio. «Arissa, Arissa» intona la folla, e poi: «Demetra, Demetra». La donna sembra essere posseduta da qualche spirito, probabilmente quello di Demetra: i suoi capelli sembrano infuocati e i suoi occhi sembrano lanciare bagliori fulminanti. Continua al **262**.

323

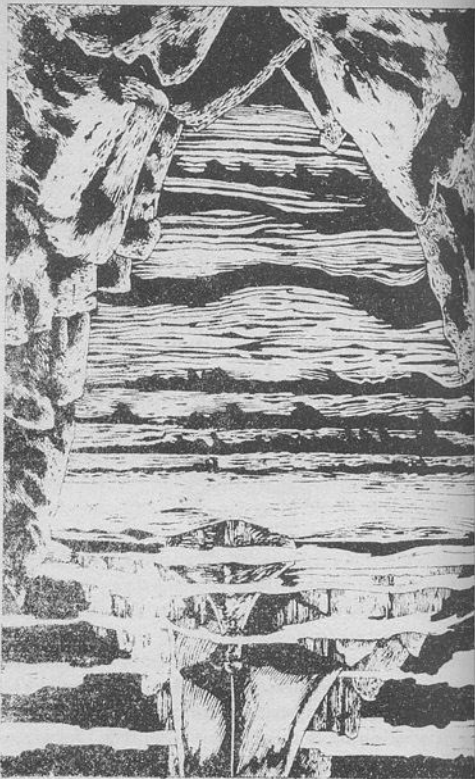
Hai della cera d'api e del cordame? Se sì, vai al **263**; se non ne hai, vai al **303**.

324

Arretri per finire proprio tra le mani di un'altra guardia.
«Sporco Acheo!» grugnisce il soldato, e ti sputa addosso. Perdi 1 punto di ONORE, e sei scortato a palazzo sotto la custodia dei soldati. Continua al **160**.

325

Mentre cadi, noti che l'aria è diventata piuttosto nebbiosa. All'inizio c'è una leggera foschia, come quella che si alza la mattina da un lago, ma poi diviene sempre più densa al punto che non riesci a vedere a più di pochi metri di distanza. Allo stesso tempo hai l'impressione che la nebbia ti stia quasi spingendo verso l'alto, sicché non stai più cadendo, ma sei sorretto da un soffice cuscino di nubi. Nuoti nella nebbia fino a raggiungere il suolo, ma la visibilità si fa ad ogni istante sempre più precaria. L'aria è diventata davvero molto opprimente e pensi che sarebbe impossibile vivere in questo luogo. I polmoni avvertono la pesantezza della nebbia e il respiro si fa più affannoso; in lontananza odi alcuni cani abbaiare e ti dirigi verso la fonte dei latrati. Improvvisamente la nebbia svanisce per rivelare il paludoso fiume Stige, che nessun'anima può attraversare finché non abbia vagato senza scopo per cent'anni proprio sulla riva dove sei tu. Però sull'acqua opera un esile traghetto, che va da sponda a sponda a trasportare le ombre nei regni di Ade. Cosa fai, ti avvicini all'imbarcazione (al **176**), oppure cammini per un po' lungo la riva (al **575**)?

326

Il signore della guerra sta di fronte a te, brandendo un minaccioso bastone. «Son venuto proprio ora da una battaglia. Sì, il tuo valore in guerra è grande: quasi già sulla via della purezza. Non aver mai paura».
Detto questo il dio si trasforma in un'aquila e vola via, lanciando un grido da lontano. Continua al **25** e ricordati che dove ti viene indicato che devi colpire per quattro volte, a te, che Ares tanto stima, basteranno solo tre colpi.

327

Sei svegliato da strane voci e per un istante temi di venire nuovamente catturato dai Nubiani. In realtà si tratta di un'altra tribù. Cavalcano dei piccoli cavalli ed hanno dei lineamenti piuttosto duri e marcati; la loro pelle è leggermente più chiara di quella dei Nubiani e parlano in un modo lento e prudente, non certamente in quello strepito senza pause della lingua nubiana.
Ti portano un cavallo e ti fanno cenno di montargli in groppa, ma ci riesci solo dopo alcuni tentativi sbagliati. Andare a cavallo era disapprovato a Trezene, e perciò non ti era mai stato concesso di imparare a farlo, sebbene ti sia stato detto che tuo fratello, prima di salpare per Creta, era diventato un ottimo cavallerizzo. Così, senza alcuna esperienza, continui con questi uomini attraverso il deserto, mentre dietro a te il sole scende rapidamente sotto l'orizzonte. Non hai la minima idea di dove stiano andando e nemmeno chi essi siano, ma senti di trovarti tra persone fidate. Recati al **226**.

328

Cammini stancamente sul sentiero, senza quasi più speranza di trovare la via in tutta quella nebbia. È freddo e cerchi di scaldarti, raggomitolandoti sotto il mantello.
Un giovane si fa avanti nella direzione opposta: porta una tunica di un verde lucente, ben visibile in distanza. Ti oltrepassa e tu ti volti a guardarlo; anch'egli si ferma, ma sembra incurante della tua presenza, trae una borraccia dalla cintura e comincia a bere un po'. Il contenuto, però, s'è gelato e vien fuori in tanti piccoli frammenti cristallini che cadono a terra e si sparpagliano. Il giovane aggrotta le ciglia, rimette la borraccia al suo posto e scompare nella nebbia, facendo risuonare il terreno coi suoi passi regolari. Fortunatamente si fa più caldo e la nebbia si dirada per rivelare una figura impalpabile che sta triturando due sassolini, mentre un'altra persona, questa in carne ed ossa, la sta picchiando con una frusta. Cosa fai, ti avvicini (vai al **431**), oppure continui a guardare da lontano (vai al **543**)?

329

Come ti allontani dal fumo, ti appare la dea Atena, vestita di una tunica bianca come la purezza.
«Alteo, non devi disperare. Questa è l'isola di Faro, dimora di Proteo, il vecchio dei mari. Cercalo sulla spiaggia ed egli ti dirà come tornare a casa, adesso che sei bloccato su quest'isola deserta». Dicendo questo, la dea ti indica il fumo, e tu immediatamente comprendi che è la tua barca che brucia. Quando ti giri nuovamente verso Atena, la dea è svanita. Continui triste ed amareggiato verso la spiaggia (al **256**).

330

Il re ti fa capire che devi combattere a fianco dei suoi guerrieri, per provare che sei eguale a loro per valore: altrimenti sarai reso immediatamente schiavo. Allora ritorni alla tua capanna per prepararti per la spedizione.

È mattina presto, e partite in cinque per andare a caccia. Già nel primo pomeriggio hai potuto dimostrare il tuo valore con la lancia, facendo due prede. Gli altri guerrieri hanno ciascuno già tre prede, ma sei contento di non essere rimasto troppo indietro. Ripensi ai felici giorni di Trezene, quando cacciavi il verro selvaggio, e ti costringevi a stare alla pari coi più anziani ed esperti venatori.

Un grido improvviso ti riporta al presente: quattro Boscimani hanno attaccato il vostro drappello. Devi combattere contro uno di loro: ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 11, in più reca una corta lancia (POTENZA 1). Tu hai con te una lancia (POTENZA 2). Non puoi né ritirarti né arrenderti.

Se lo uccidi vai al **134**; se muori e vieni salvato da Zeus vai al **309**.

331

Butti via la lancia e, con un ampio movimento, fai capire che ti arrendi. Per un attimo il campione resta perplesso ed indeciso, poi accetta la resa, ringraziando. Raccoglie la tua lancia, la spezza in due e la solleva, fra le urla acclamanti del pubblico.

Il re nubiano ritorna nel centro dell'arena e, assieme al campione, ti afferra alle braccia e alle gambe per trascinarti via. Solo dopo qualche metro ti accorgi dove ti stanno portando: in una gabbia di giunchi c'è un enorme, furioso, affamato leone. Aprono la porta della gabbia e ti gettano dentro. Devi combattere il leone con tutte le ferite riportate durante il primo combattimento. Il leone ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 12.

Se riesci ad ucciderlo vai al **565**; se muori e sei salvato da Zeus vai al **477**.

332

Maledici la sorte, ma continui a essere trascinato avanti. Però proprio quando stai per perdere ogni residua speranza, scorgi a malapena, a causa della salsedine che ti acceca, una costa che si fa sempre più vicina. Allora cerchi di riprenderti, prima di finire sfracellato contro gli scogli: ti alzi sulle gambe e ti trascini a riva. Non ce la fai più a tenerti in piedi. Davanti a te si odono grida e pianti: sembra che siano in greco! Vai a vedere di che si tratta (al **240**), oppure stai fermo dove sei a riposare (vai al **500**)?

333

Torna al **106** e tira di nuovo.

334

La guardia ritorna assieme ad un uomo piuttosto grosso e dal faccione largo, vestito di ricchi indumenti e coperto di gioielli, anelli, bracciali. Questi ti dà una manata sulla schiena e ti dice in greco: «Alteo, la tua fama è giunta fin qui, perché le tue imprese sono davvero degne d'un eroe. Io sono Ramsete, faraone d'Egitto. Vieni con me, rilassati».
Ti conduce nel palazzo e ordina che tu sia ristorato: ti portano un pasto succulento e del buon vino forte, mentre i danzatori ti intrattengono coi loro volteggi. Intanto parli con Ramsete dei tuoi viaggi e della recente fuga dalla prigionia presso i Nubiani.
Alla fine, quand'è notte fonda, il tuo ospite ti augura la buona notte e si ritira nelle sue stanze, dicendoti: «Domani mi accompagnerai dall'oracolo presso l'oasi ammonia, e poi cercheremo la migliore soluzione per te per tornare in Grecia».
Ti rilassi sui morbidi cuscini, gustando le sinuose danze delle giovani egiziane, per sprofondare poi in un sonno profondo. Continua al **408**.

335

Mentre il carro ti passa accanto, ti rivolgi al contadino e gli chiedi un passaggio. Costui per tutta risposta ti dà una violenta frustata, sfregiandoti il volto con un'ampia e sanguinolenta ferita.
«Non avrai più passaggi a ufo da me!» grida, lanciando al galoppo il cavallo.
Cosa fai, insegui il contadino per dargli una lezione (vai al **529**), oppure lasci perdere e continui per la tua strada (al **414**)?

336

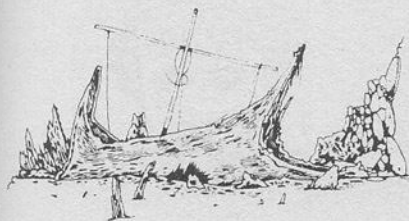
Per due giorni vai in giro per l'isola alla ricerca di cibo, ma non sembra esserci ombra di selvaggina. Sei sempre più indebolito e quando finalmente t'imbatti in un cespuglio dalle bacche bianche, ti metti a mangiare avidamente questi frutti. Ma sono avvelenati e presto mostrano i loro dolorosissimi effetti. Solo Zeus può salvarti: se puoi ancora pregarlo, vai al **557**.

337

Vedi le anime destinate al mondo superiore bere l'acqua del Lete, per liberarsi da ogni ricordo del passato. Ma non ti fermi e continui con impazienza. Il sentiero è ripido e scosceso e ad un tratto sparisce nella nebbia. Presto sei costretto a concentrarti sull'ascesa soltanto: il terreno è scivoloso e la ghiaia ti scivola da sotto i piedi ad ogni passo, rotolando in mille sassolini giù per la collina. Dietro, i rassicuranti passi di tuo fratello cominciano a scemare, però tu non osi voltarti. Allora senti un grido: «Alteo, Alteo . . .» Ti volti per rispondere. Prosegui al **278**.

338

Afferri il capo, gli togli il coltello e glielo punti alla gola.
«Ascoltate bene» gridi agli altri, «se potete capire questa lingua civile, ascoltate. Mettetevi a terra, mani sulla testa. Ora me ne andrò ma se sentirò rumor di passi, se oserete inseguirmi, costui morrà!» Il silenzio è tombale. Spingi in alto la punta del pugnale, cosicché il capo degli uomini-uccello è costretto a tirare indietro la testa. Nulla di più eloquente: i suoi seguaci vedono l'espressione di terrore che è nei suoi occhi ed obbediscono prontamente.
Sempre minacciando il tuo ostaggio col coltello, esci dal capannone fino al recinto e qui gli strappi la maschera per rivelare un volto cadaverico e molto stempiato.
«Dov'è la via per la città?» chiedi. Non risponde, ma i suoi occhi guardano per un istante in direzione di un sentiero a sinistra. Ridi: «Ho capito, ho capito».
Poi tagli la gola all'uomo-uccello, lo abbandoni in un cespuglio e corri verso il sentiero. Non ci sono rumori di inseguitori e riponi il coltello nella cintura. Dopo un po' la foresta si dirada e riesci a scorgere la strada. Raddoppi la velocità ma inciampi su un cavo teso sul sentiero, evidentemente una trappola. Cerchi di alzarti, ma in quell'istante un uomo-uccello esce da un nascondiglio, ti salta addosso e ti taglia la testa di netto con lo sperone.

339

Aspetti, e intanto diventa buio. Affamato e stanco ti siedi pazientemente ma poi, quando non sembra più esserci possibilità di procacciarsi del cibo, ti lasci andare al sonno. Così sei preso alla sprovvista quando un uomo ti sveglia e ti parla in greco, sebbene un po' a scatti.

«Io ... parlo ... la tua ... lingua» inizia, e per la prima volta riesci a vederlo, come ti fa un giro attorno e si piazza davanti a te: si tratta di un Nubiano insolitamente alto, ma per nulla minaccioso, perché appare del tutto privo di muscoli.

«Le tue azioni ... questo ... pomeriggio ... hanno ... preoccupato il mio ... il mio ...» si ferma un istante, come per cercare una parola, «il mio re. Crede ... lui che tu ... tu fai magia ... su re». Capisci immediatamente queste frasi incerte e ti avvantaggi di quel malinteso.

«Be', in un certo senso avrebbe ragione» gli rispondi, «ora tu mi farai da interprete. Andiamo dal re» concludi, sottolineando le ultime parole con un tono di disprezzo. Continua al **465**.

340

Aspetti per un'ora, ma non passa neanche una nave. Esasperato, scagli un sasso contro un albero, ma quello, rimbalzando, ti ritorna addosso ferendoti ad un piede. Adesso sei costretto a sederti per far sgonfiare il colpo. Alla fine ti alzi e, per quanto tu abbia il piede tumefatto, decidi di salire. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al **15**.

341

Se Ares è tuo protettore vai al **326**; altrimenti vai al **25**.

342

Puoi investire da 1 a 6 punti di ONORE per renderti Poseidone NEUTRALE: se fai così vai al **206**. Altrimenti, vai al **132**.

343

Il tuo olimpico protettore non ti aiuterà, dal momento che hai rifiutato di sottostare agli ordini degli dei di purificarti. La ricompensa all'arroganza e all'orgoglio è sempre la stessa. Prosegui al **164**.

Salpi, contento che la colpa criminosa sia stata per sempre lavata dalla tua coscienza. Ti allontani dalla terraferma, sperando di raggiungere la costa del Nord Africa e da lì di proseguire per il Peloponneso. Mentre stai ad osservare il sole che tramonta, appare un'altra figura accanto a te sulla zattera. «Sono Iride, sono stata delegata dagli altri dei di portarti un avviso sull'effetto che, sebbene tu ti sia purgato della tua colpa e faccia ora rotta verso casa da tua madre Etra, può arrecarti la vergogna che pesa ancora sul tuo capo per il gesto di tuo padre Egeo e - sì, può suonarti poco gentile - tu non hai la prospettiva cosmica che invece hanno gli dei; e credimi ci sono altri sacrifici che uno deve fare, ed è tutta una questione di correr dietro ai mortali quando fanno confusione con tutto, il che naturalmente non è quello che fanno sempre; insomma pensa a quel brutto affare con Troia, e se non passo i giorni a star attenta a quella guerra, o è quell'assedio, o quella rivolta a Tebe, e in rapporto a questi problemi i tuoi sono davvero insignificanti eppure portano via tanto di quel tempo, e poi non ricevi neanche quella gratitudine che ti spetta perché gli uomini sono proprio maleducati, e se Era avesse un po' di controllo sui loro comportamenti allora le cose sarebbero un po' più stabili, e d'altronde è la stabilità quello che noi tutti cerchiamo, vero, e specialmente quando pensi che . . »

Con queste parole Iride sembra interrompersi senza giungere alla fine del suo pasticciato discorso. Continua al **128**.

345

Markos ritorna, nota il frutto di loto sparpagliato a terra, fa un ghigno perfido e sputa anche il suo.
«Già, è questo che si meritano. Però, se si vendono bene tornerò a farne un carico» e a queste parole, il mercante indica il suo equipaggio, intento a raccogliere i frutti.
«Spiacente» dice Markos, «non posso portarti a Trezene: siamo già sovraccarichi».
Poi urla qualcosa ai suoi uomini e sale sulla nave, che immediatamente salpa via dall'isola. Continua al **405**.

346

Finalmente hai ottenuto una piena vittoria contro le creature dei mondi inferi; di nuovo ti ritrovi davanti al tempio in rovina di Demetra. Tuttavia c'è ancora una parte della cerimonia da officiare: in mano hai le placchette lignee che hai portato da quel mondo di sogno in cui hai combattuto con i mostri. Ora devi combinarle in modo da liberare Scione dalla carestia. Devi lasciarne cadere due e tenere una: lasci i simboli del grano e dell'acqua (vai al **200**), quelli dell'acqua e del fuoco (vai al **120**), oppure quelli del fuoco e del grano (vai al **466**)?

347

Non passa molto tempo che cadi da cavallo. Vai a tentoni nella polvere, cercando di rialzarti. Nell'aria risuonano le risate degli uomini, che dopo un po' ti aiutano a risalire in groppa.
Perdi 1 punto di ONORE. Aggrappandoti disperatamente all'animale, continua al **226**.

348

I marinai sopravvissuti vengono legati dagli Ateniesi.
«Il capo è giù nella stiva» spiega il capitano.
Devi andare sotto, alla caccia del caporione degli ammutinati. Continua al **119**.

349

Afrodite ti avvolge nell'aura divina e gli uomini diventano più amichevoli: rinfoderano le spade, mentre il loro capo parla di nuovo: «Amico, non abbiamo cattive intenzioni. Ma devi stare attento, circola gente pericolosa qui. Vieni al nostro villaggio per rinfrescarti e rifocillarti; sembra che tu abbia viaggiato davvero molto a lungo».
Egli ti conduce al villaggio e poi ad una casa di pietra. All'interno una grassa donna sta parlando con una ragazzina e, alla tua vista, ammutolisce. L'uomo dice loro qualcosa fra i denti. Esse si ritirano immediatamente da un'altra parte della casa, dietro una tenda.
«La mia donna ti cucinerà qualcosa e mia figlia ti preparerà un bagno caldo. Bevi con me?»
Ti offre un calice colmo di vino rosso-rubino. Lo bevi con lui (vai al **487**), oppure lo rifiuti (vai al **319**)?

350

Il fumo si dilegua come raggiungi la cima della scogliera, e da qui puoi vedere la orribile scena: la tua barca è stata ridotta in cenere e non c'è più nulla di recuperabile. Maledici nel tuo pensiero gli dei, per averti tanto perseguitato con la malasorte. Poi ti volti per andartene, amareggiato come non mai. È come se gli dei facessero di tutto per non farti arrivare mai a Trezene. Prendi 1 punto di INFAMIA per esserti lasciato bruciare l'imbarcazione.

Marci lungo la spiaggia, lasciandoti alle spalle quei relitti bruciacchiati. Continua al **256**.

351

Vai alla deriva per sei giorni, ma poi il vento da levante si fa più intenso, al punto che inizi a temere per la tua sicurezza. Le onde si fanno sempre più alte e pericolose e la tua zattera è ormai in piena balia del liquido elemento. Non puoi far altro che tenerti stretto a quel legno precario e vogare con il remo di fortuna, spesso però colpendo l'aria invece dell'acqua.
Se Poseidone è il tuo protettore, vai al **254**; altrimenti vai al **586**.

352

Turbato e imbarazzato dall'ammonimento divino, raduni alcuni marinai e spieghi che devi partire immediatamente. Stanchi e logorati, essi acconsentono, anche se restano perplessi. Dopo alcuni giorni sei riuscito a costruire una zattera dotata di un albero. Hai bisogno di una vela, così rubi una tunica ad un'ancella di Calipso. Inoltre riesci di nascosto a procacciarti delle provviste.
Ben presto sei pronto a salpare, incurante delle suppliche e preghiere del gruppetto radunato sulla spiaggia.
Ormai in mare, spieghi ai tuoi compagni che devi recarti sulla costa italiana: loro sono molto contrariati e quasi s'ammutinano. Possono fare ben poco, però: già i venti ti stanno spingendo in direzione nord-ovest, per poi farti piegare verso est. Passano due settimane e le provviste sono quasi esaurite: tutto quel che rimane è del cordame e della cera d'api. Continua al **168**.

353

Le regole per questo terzo libro della serie «Grecia Antica» sono esattamente identiche a quelle dei due precedenti volumi. I tuoi valori però sono leggermente modificati: ora parti con POTENZA 5 e PROTEZIONE 11 (più tutti i bonus eventualmente accordati dal tuo protettore), per l'esperienza acquisita nella vittoriosa lotta con il Minotauro.
Se il dio Poseidone ti è SFAVOREVOLE, tira un dado: se esce 1-2, il dio ti è ancora SFAVOREVOLE; 3-5, NEUTRALE; 6, il re dei mari ti è ora FAVOREVOLE.
Ora recati al paragrafo corrispondente al tuo protettore:
se è Afrodite, vai al **217**;
se è Apollo, vai al **354**;
se è Ares, vai al **532**;
se è Atena, vai al **58**;
se è Era, vai al **486**;
se è Poseidone, vai al **117**.

354

Mentre giaci sottocoperta ti rivolgi in preghiera al tuo protettore. Poi senti la sua voce:
«Alteo, ti sei comportato bene. Tutto quel che devi fare adesso è tornare a casa ad Atene, dove tuo padre ti sta aspettando con impazienza. Adesso devo andare, ma c'è qualcosa che devo dirti, assolutamente, ehm... cosa? Ah, sì, le vele: sai, vero? Nere per il disastro, e bianche per il successo. Oh bella, è tardi, devo andare. Buona fortuna!»
Per un istante c'è un silenzio tombale, poi si sentono nuovamente i colpi delle onde sul fianco della nave.

Ti alzi e risali a prendere una boccata d'aria fresca. Continua al **252**.

355

Tutt'intorno il terreno è soffice e paludoso e sei costretto a fare passi accorti, cercando un appoggio fermo ad ogni movimento. Una trentina di metri più avanti il terreno è più solido, e dietro ci sono alberi e cespugli. Sei, dunque, in un anello paludoso circondato da una fitta vegetazione. Dietro a te la collina sale dolcemente e decidi di andare fin lassù per avere una panoramica su tutta la zona. Ma ben presto ti manca il fiato e, giunto in cima, cadi a terra esausto: in un istante ti sei già addormentato. Continua al **547**.

356

Vieni sbalzato dal carro, che intanto prosegue la sua corsa rovinosa, e ti ritrovi fra l'erba. Lontano, il cavallo emette il suo ultimo nitrito d'agonia. Ti rialzi e scendi la collina verso Tebe. Al lato della strada noti un coltello spezzato, probabilmente gettato via da qualche viandante, lo raccogli e lo riponi nella cintura. Prosegui al **259**.

357

Ti ricordi delle parole di Decano e ti trattieni in tempo dal girarti. Il grido continua, ma diviene sempre più debole fino a cessare. Sali su per la collina finché raggiungi la luce del giorno: tuo fratello non è più con te. Rimugini continuamente sul modo in cui potrai purificarti dalla tua colpa criminosa, quando una voce chiama: «Alteo!» Ti rincuori: tuo fratello, dopo tutto, ce l'ha fatta. Ma non è Teseo quello che sta salendo su per la collina gridando il tuo nome, ma il mercante fenicio Markos, col suo sacco. Ti raggiunge in un battibaleno.

«Ho un messaggio per te da parte di tuo fratello. L'ho superato lungo la salita. Dice che devi cercare i Fitalidi, chiunque siano». Continua al **455**.

358

Dai un morso al frutto e ne gusti il dolce sapore. Sembra che sia passata un'eternità da quando mangiasti per l'ultima volta, benché sia molto difficile valutare il tempo, qua sotto. Potrebbero essere passati minu-

ti, ore o persino giorni. Nuovamente il latrato rimbomba nell'aria, così avanzi nella sua direzione. Continua all'**85**.

359

Molti si sono meravigliati che un giovane Nubiano possa parlare greco: qualcuno ritiene che sia un dono di Apollo, altri sostengono che un mercante, imprigionato da quel popolo, glielo abbia insegnato, altri ancora credono che delle pergamene, depositate sulle rive dal mare e portate nell'interno dalle carovane di nomadi, contengano il segreto di questa sapienza.
Prendi 1 punto di INFAMIA per aver cercato di penetrare in questi arcani e recati al **339**.

360

Tremenda è l'ira del dio dei mari. Le acque s'avvicinano turbolente alla nave e il sartiame dell'albero si rompe e precipita con un rumore assordante. Puoi investire da 1 a 6 punti di ONORE (tira un dado) per poter nuotare fino alla riva, al **320**. Oppure puoi affrontare l'ira di Poseidone (al **282**).

361

I marinai, che ti stavano aspettando sottocoperta, ti afferrano rudemente. Ti guardi attorno attonito e incroci lo sguardo del capitano, anche lui inerme. I giovani e le fanciulle ateniesi sono confusi e non sanno da che parte stare. La nave beccheggia e rolla, impazzita e senza comando.
«È lui il responsabile della nostra condizione!» grida uno dei marinai. «Che gli dei lo puniscano per il suo tradimento!» «L'unico modo per soddisfare gli dei è ucciderlo e sacrificarlo a loro!» urla un altro. Si tratta di un ammutinamento premeditato.
Cosa fai, ti sottometti (vai al **175**), oppure combatti (vai al **312**)?

362

Scuoti il capo, ma il soldato capisce male il tuo frettoloso gesto. Chiaramente è confuso, ma il suo volto rivela l'ira crescente. Le tue parole non hanno alcun senso per lui e devi perciò difenderti.
La guardia ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 12, ed ha una lancia (POTENZA 2) ed uno scudo molto alto (PROTEZIONE 4, POTENZA -1).
Se ti arrendi vai al **71**; se muori e preghi Zeus affinché ti salvi, vai al **225**; se ti ritiri vai al **324**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'avversario, vai al **421**.

363

Fai il segno del pugno chiuso e l'intera compagnia trasale. Hai commesso un tremendo sacrilegio. Gli indigeni ti lanciano addosso tante lance che oscurerebbero il sole. Vindice Alteo, nella prossima avventura osserva meglio i graffiti nelle grotte ...

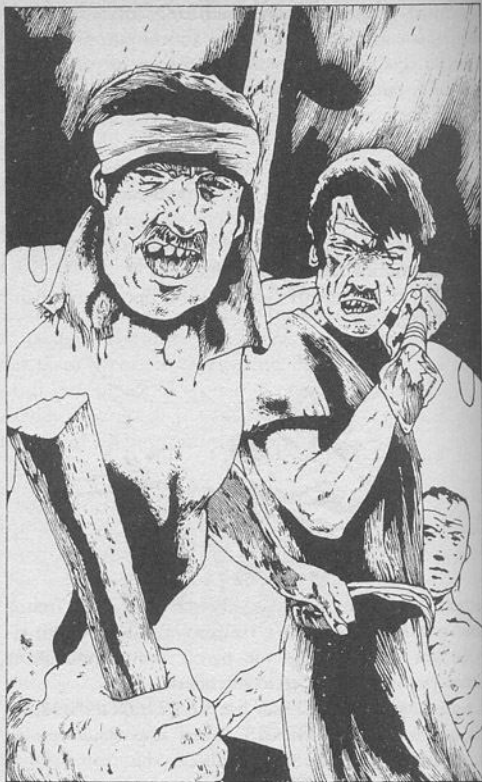
364

La guardia sorride ed improvvisamente il suo atteggiamento diventa amichevole. Con molta cerimoniosità prende un obolo dal suo borsellino e te lo mette in mano. Facendo finta di capire, lo segui mentre ti conduce giù per una buia galleria, lungo file e file di scaffali pieni di ceste di melograni. Cerchi di chiedergli che cosa se ne faccia la corte troiana di tutti quei frutti, ma ormai sei arrivato, come un cieco condotto da un suo congiunto, ad una sala dove aspetterai tuo cugino. Continua al **104**.

365

La prima tappa del tuo viaggio verso Ilio dalle alte mura, la Troia delle antiche leggende, è Lemno. Le due settimane di traversata, dovute alle cattive condizioni meteorologiche, ti sono sembrate mesi. Sei squassato dal solito, vecchio mal di mare e dalle ferite riportate a Creta. Gli Achei si fanno beffe di te ma - pensi fra te - Oresander ben presto assaggerà il filo della tua lama. Finalmente appaiono le coste di Lemno, isola sacra ad Efesto, dio del fuoco. Continua al 384.

366

Abbassi la torcia e ti allontani dal marinaio. Ma costui afferra l'uncino e te lo cala nel cranio: il tuo cervello

schizza via in un istante. Un attimo di dolore insopportabile e subito cadi morto: nemmeno Zeus potrà salvare uno così ingenuo, anche se proprio gli ingenui hanno più di tutti bisogno dell'aiuto del re degli dei.

367

Rimani sulla spiaggia, accanto alla barca, mentre il sole cocente t'intorpidisce. Ti cadono le palpebre per effetto dei raggi splendenti, raddoppiati nella loro intensità dal riflesso del mare, e presto ti addormenti.
Quando ti risvegli, il sole sta tramontando ed hai freddo e fame. Ricavi una lancia dal legno della barca, per cercare di arpionare qualche pesce. Però non ti riesce di catturarne neanche uno ed in compenso ti sei bagnato tutto. Devi asciugarti e scaldarti, perciò raccogli il legno depositato sulla spiaggia dalle correnti, tenti di appiccarvi il fuoco ma non ce la fai, a causa del forte vento. Finalmente accendi una fiamma, riparandoti dietro la barca, e al conforto di quel calore dimentichi il tuo stomaco vuoto e ti lasci andare al sonno. Continua al **576**.

368

Afferri una lampada e scendi nella stiva. I bagliori illuminano qua e là la stiva carica di panieri vuoti. Ti muovi cautamente e t'imbatti in un ammutinato, che tiene in mano un arpione. Il marinaio lo brandisce per ferirti ma tu ti pieghi, parandogli la torcia davanti al viso.
Devi combattere contro l'ammutinato: ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 11, con in più l'uncino (POTENZA 3, PROTEZIONE -1). Tu hai la torcia (POTENZA 2, PROTEZIONE 0).

Se ti arrendi vai al **249**; se muori e Zeus interviene a salvarti, vai al **425**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE il marinaio, vai al **218**.

369

Per undici giorni la carovana segue il suo percorso nell'arido deserto. Sei stanco di andare a dorso di cammello, la forma di trasporto più scomoda che tu abbia mai sperimentato. Finalmente appare alla vista la verde isola nel gran mare desertico della Libia. I viaggiatori sono euforici; il sacerdote ti porge un pezzetto di giada, che, sostiene, è un amuleto portafortuna, e si reca nel tempio ad officiare. Offri una preghiera a Zeus e lo segui (al **506**).

370

Maledire gli dei è molto meno efficace che placarli con sacrifici. Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **350**.

371

«Sì, è proprio lui!» grida uno dalla folla. Tutti ti si fanno contro e prima che tu possa scappare due energumeni ti scaraventano a terra. Cerchi di liberarti e, come stai per farlo, altri due ti sono addosso. Continua al **299**.

372

Chiedi ad una donna, che sta trasportando un'urna colma di farina sopra il capo (vai al **26**), oppure ti avvicini ad una guardia, armata di lancia e di uno scudo che la protegge dalla testa ai piedi (vai al **187**)?

373

Umiliato da questi due anziani, tu, vindice Alteo, cadi sulle ginocchia. Prendi 2 punti di INFAMIA. Vedendo però che presto i due senza pietà scinderanno per sempre il tuo spirito dal suo rifugio terreno, decidi di combattere. In fondo si tratta di due vecchi. Ti scosti all'ultimo istante, parando i loro colpi.
Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE i due, vai al 482; se ti ritiri vai al **18**; se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **33**.

374

Bussi rumorosamente alla porta del palazzo ed una guardia viene ad aprire.
«Sono Alteo il vendicatore, il vero re di Atene» dichiari imperiosamente, ma l'Egiziano non ti capisce. Ne arriva un'altra e si mette a pariare con la prima, che dopo un po' ti indica l'interno del palazzo. Si tratta di un edificio magnificamente costruito, le cui mura sono state di recente ridecorate con splendidi mosaici. Resti a guardare ammirato, mentre la guardia va avanti a prendere qualcuno. Se hai più di 50 punti di ONORE vai al **334**; altrimenti vai al **392**.

375

«La colomba! Sciocco, lascia la colomba!» Vizhazid ti scuote con violenza e subito capisci. La liberi dalla sua gabbia e immediatamente, come fosse ispirata dagli dei, la colomba vola diritta verso la scogliera. Seguendola, troverai un passaggio sicuro fra le rocce, ti aveva detto Arissa.
I rematori vogano freneticamente, il tamburo batte all'impazzata e c'è una tale tensione nell'aria che sembra di essere di fronte ad un sacerdote che legge le for-

mule di sacrificio agli immortali, prima di uccidere il giovane predestinato al crudele rito. Ti aggrappi al bordo della nave, ignorando le schegge che ti penetrano nella carne.
Proprio ora stai attraversando lo stretto canale: il vento improvvisamente scema del tutto, anche se le onde non sono meno turbolente. Con un gran fracasso lamentoso la roccia vivente ruggisce e tuona, poi si muove: le Simplegadi hanno iniziato il loro viaggio mortale. Gli scogli aguzzi si stringono sempre più intorno alla nave, come gli artigli di migliaia e migliaia di aquile pronte ad uccidere.
Tuttavia le forze infernali non prevalgono e il momento critico ha fine: raggiungi il mare aperto. Puoi ora fare rotta per Calcedonia. L'equipaggio esulta e grida di gioia. Prosegui al **112**.

376

Hai spezzato la schiena al leopardo: l'animale, dopo spasmodici contorcimenti di dolore, finalmente muore. Ringrazi gli dei e ti lasci cadere, ansando per la fatica di questa lotta. È ancora molto caldo e le braccia cominciano a gonfiarsi. Però è lo stomaco a darti maggiormente noia e ti avventi sulla carne del leopardo. Così cruda è davvero immangiabile, ma la mandi giù lo stesso. Le mosche si radunano attorno alla carcassa e ritornano anche gli avvoltoi: quando hai finito di mangiare, lasci quel che resta dell'animale a quegli spazzini di carogne. Continui zoppicando, perché il leopardo ti ha ferito alla coscia destra: non hai idea di dove andare, ma davanti, sull'orizzonte, scorgi due figure. Hanno delle lance e la pelle scura. Si tratta di due guerrieri. Cosa fai, gridi per avere aiuto (vai al 444)? Oppure ti nascondi, perché temi che possano esserti ostili (vai al **177**)?

377

Il mercante solleva la mano sinistra, mostrandoti l'anello. Per un attimo credi di aver vinto, ma poi noti nella stessa mano anche la giada. Con una rapida mossa se li mette in saccoccia, per poi andare a parlare col nocchiero. Ti alzi e raggiungi il parapetto. Le onde ora sono così calme e serene, ma di quanta furia sono capaci da un momento all'altro! Dopo alcuni minuti Markos viene da te. Continua al **239**.

378

Il pugno violento del contadino s'abbatte sulla tua povera mascella. La strada è tortuosa, e tu cadi indietro nel carro per volare poi sulla strada, dove rotoli e rotoli come una bambola. Infine ti fermi, con le membra straziate e le ossa rotte, morto per sempre.

379

Passano due minuti scarsi prima che ti prendano tremende convulsioni: ti scuoti tutto e sudi copiosamente. Il veleno ha ormai agito completamente: che fine miserevole per un vendicatore come te, Alteo, il conquistatore di Talos, gigante bronzeo di Creta, il vincitore incontrastato del Minotauro. Hai potuto sottomettere le Amazzoni, i Cretesi, i Nubiani, ma la natura ha avuto il sopravvento.
Se puoi ancora rivolgerti a Zeus, vai al **557**.

380

Gli uomini, piuttosto robusti e ben piantati, si avvicinano, ed un panico improvviso ti prende. Allora ti

volti per paura di essere attaccato anche alle spalle: ma è troppo tardi. Un colpo violento ed un sinistro scricchiolio sono i tuoi ultimi ricordi. Continua al **201**.

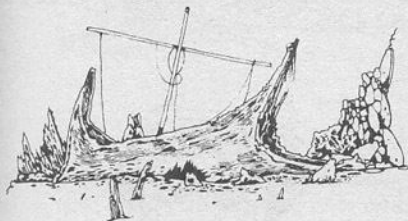
381

«Mai!» gridi, cercando di liberarti dalla presa. Però capisci che gli uomini non ti lasceranno andar via vivo da Lemno. Afferri un tizzone ardente (POTENZA 3) dal braciere e li attacchi.
Ognuno ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 9, in più hanno uno spadino (POTENZA 2, PROTEZIONE -1) ed un pettorale (PROTEZIONE 2). Ricordati delle regole per il combattimento contro più avversari.
Se ti ritiri vai al **203**; se muori e preghi Zeus di salvarti vai al **283**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE tutt'e tre gli avversari, vai al **55**. Non puoi arrenderti.

382

Zeus è perplesso e stupito che un mortale infierisca su se stesso con tanta furia e poi cerchi il suo soccorso. Perciò non prende minimamente in considerazione la tua preghiera. Continua al **125**.

383

Porgi la piuma alla guardia, che, col volto rosso d'ira, ti guarda con l'espressione di chi sia stato insultato di fronte ai propri amici. «Porco di un Ftiano!» grida, e ti attacca.
Il soldato ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 12, con in più una lancia (POTENZA 2) ed un ampio scudo (POTENZA -1, PROTEZIONE 5).
Se ti arrendi vai al **71**; se muori e Zeus interviene a salvarti, vai al **225**; se ti ritiri vai al **324**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE la guardia, vai al **421**.

384

Sbarchi a Lemno, finalmente terraferma sotto i tuoi piedi. La baia non è molto frequentata: ci sono solo un paio di persone che camminano pigramente nel caldo sole di mezzogiorno. Ad alcuni metri dalla riva c'è un pozzo, intorno al quale un gruppo di uomini parla e gesticola animatamente.
«... ancora melograni, Vizhazid, non ne voglio più . . »
«... le gettò nel giardino del padrone . . »
«... non m'interessa se è sacro . . »
Se Efesto ti è FAVOREVOLE, oppure NEUTRALE, vai al **224**. Se, invece ti è SFAVOREVOLE vai al **265**.

385

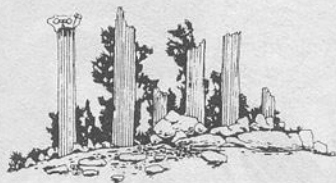
Le onde ti trascinano lontano per giorni e giorni: sei sballottato qua e là come un tronco dentro e fuori le acque schiumanti. Riesci ad aggrapparti ad una tavola e a pregare tutti gli dei che ti conservino in vita. Finalmente vieni sbattuto su una riva; risalendo carponi la spiaggia sollevi lo sguardo al cielo e lì, torreggiante come un enorme Titano che guardi altezzoso i suoi minuscoli nemici, vedi il monte Pelio, avvolto di un verde mantello di boschi e piante dai poteri medicamentosi.
Ti lasci cadere svenuto, e l'acqua ti lambisce i piedi. Prosegui al **105**.

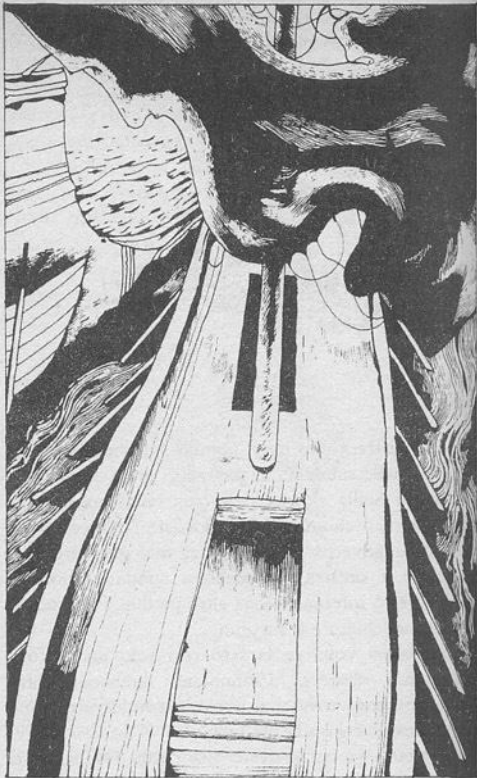
386

Prendi 10 punti di ONORE per aver sconfitto i Nubiani. Raccogli una lancia e continui la tua ricerca, anche se ad un certo punto ritieni che forse sarà meglio cercare legna nell'interno. Inoltre, cominci ad avere fame e non c'è proprio niente da mangiare nei paraggi. Vai al **39**.

387

Hai tanta paura da non fermarti nemmeno a parlare con gli abitanti di questo villaggio? Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al **316**.

388

Il mostro afferra uno degli uomini sul ponte e lo trascina via nelle sue fauci. Il poveretto grida orribilmente, mentre Scilla ritorna nella sua tana, ma non c'è nulla che tu o chiunque altro possiate fare per salvarlo. Markos governa la nave senza mai guardare né a destra né a sinistra, riuscendo a condurla fuori da quello stretto infernale senza altre perdite. Poi lascia la barra al nocchiero e ti raggiunge.
«La prossima volta ce la farò con solo un ferito o due, senza dispersi. Comunque, dimentica tutto. Quando saremo arrivati al porto, ti condurrò con me: ti mostrerò le curiosità del luogo».
Dopo alcuni giorni arrivate alla costa. Hai fretta di metterti sulla rotta che desideri, ma Markos insiste che tu lo segua e così fai, seppur riluttante. Continua al **302**.

389

Tu e il capitano non potete far altro che stare a guardare, furiosi e impotenti, l'altra nave che, incurante d'una possibile collisione, vi si affianca a dritta tagliandovi la strada e ostacolando la manovra. Per poco i due scafi non si urtano. Il capitano solleva un pugno minaccioso verso un tale dell'altra barca, vestito di panni ricchi e ricercati, facendo seguire al gesto una sequela di tutte le invettive imparate in anni e anni di vita sui mari. L'altro, ovviamente un mercante fenicio, per tutta risposta gli sorride sardonicamente e saluta con la mano.

La nave fenicia muove rapidissima davanti a voi, cosicché le vostre vele finalmente riprendono a gonfiarsi. Ma il capitano fenicio brandisce un lungo arpione, dotato di una taglientissima lama sulla punta. Prima che tu possa far qualcosa, il Fenicio vi taglia tutto il sartiame, facendolo piombare giù sulla tolda, poi ti fa un gestaccio volgare con la mano e si allontana, forte del vento che gonfia le sue vele.

«Quando ti chiederanno ad Atene chi ti ha fatto questo bello scherzetto» ti grida, «di' pure che sei stato fregato da Markos il mercante! Competizione e lealtà!»

Il suo scafo s'invola sul mare e presto svanisce dietro l'orizzonte, mostrando per l'ultima volta la parola *Djinn,* il nome dell'imbarcazione dipinto sulla poppa.

I marinai della tua nave cercano di rimettere in sesto il sartiame. Sono infuriati ma anche rapidissimi. Prosegui al **38**.

390

Ti alzi immediatamente e, correndo quanto le gambe stanche ti consentono, cerchi di sfuggire al leopardo.

Però è tutto inutile: comunque non ce la faresti a scappare. L'animale, infatti, con agili balzi ti è subito alle calcagna e ti salta addosso, affondandoti gli artigli nella schiena. Cadendo, ti sembra di scorgere due persone all'orizzonte. Gridi aiuto, ma l'urlo termina in un rantolo di agonia, perché il leopardo ti ha azzannato una gamba. Se non hai ancora pregato Zeus, fallo ora e recati al **293**. Se invece sei già ricorso all'aiuto del padre degli dei, pensa che almeno la tua fine è breve, e non così dolorosa e prolungata come quella che avresti incontrato a causa del calore e della mancanza d'acqua.

391

Zeus ti trasporta alla boscosa Citera e ti depone sul suolo muschioso. Sei presto risanato, così il re degli dei ti porta all'isola di Faro, lontano dagli ostili pescatori (al **588**).

392

Dopo alcuni istanti la guardia è di ritorno con un ufficiale dall'aspetto severo, che si presenta, in greco, come maggiordomo del re.

«Dici di essere il re di Atene, eh?» ti chiede, squadrandoti dall'alto in basso. Ti rendi conto di avere un aspetto tutt'altro che regale. «Bene, lavati e torna fra un anno. Potremmo crederti, allora».

Detto questo, ti spinge fuori del palazzo e ti consiglia di provare al tempio, dove hanno più considerazione per gli schiavi stranieri. Tieni conto del suggerimento e vai a cercare il tempio di Ammone (al **464**).

393

Prendi con riconoscenza la pelle di leopardo e vai a chiedere in giro per il porto se ci sono imbarcazioni che salpino verso il delta del fiume. Scopri che per ben due giorni non ci sarà alcuna nave in viaggio verso nord. Però una piccola nave da carico è pronta a partire per la Fenicia; allora vai dal capitano per negoziare un passaggio fino alla foce del Nilo, che ti viene accordato.

Passano due giorni, e sei fin troppo felice di lasciare Menfi e rimetterti sulla rotta verso casa. Il viaggio dura tre giorni, piuttosto sgradevoli, perché rimani sottocoperta a curarti la febbre presa quando ti catturarono i Nubiani. In preda al delirio, credi di vedere il tuo protettore alle prese col Minotauro: per fortuna guarisci e non fai più di questi sogni.

Il mercante fenicio ti fa sbarcare in una cittadina sulla riva est della foce, dove presto trovi un battello per salpare per la Grecia. Decidi di costeggiare il delta per poi virare a nord verso il Peloponneso. Dopo due giorni di navigazione raggiungi Faro, vicino alla riva ovest del Nilo. Qui hai intenzione di fermarti, e così fai rotta verso l'isola. Continua al **507**.

394

Corri alla porta, ma due uomini ti afferrano le braccia e ti sgambettano. Poi ti obbligano ad inginocchiarti di fronte al loro capo, lucente nei suoi abiti di piume dorate. Continua al **289**.

395

Ti senti chiamare da una voce familiare. Ti volti e scorgi Markos in carne ed ossa, che porta in spalla un grosso sacco.

«Niente da fare, caro Alteo, non ti lascerà passare senza l'obolo. Niente denaro, niente passaggio. Questa è la regola e non giova discutere».
«Ma dove ne posso trovare uno?»
«Avresti dovuto portarlo con te. Te ne procurerò uno, ma ti costerà qualcosa». Dicendo questo, ti squadra dalla testa ai piedi e poi ti fa la sua offerta: «Il mio obolo per la tua spada». Poi, notando la tua indecisione, aggiunge: «Ci aggiungerò un melograno», e ti apre il sacco pieno di quei frutti.
Cosa fai, accetti l'offerta del mercante (vai al **493**)? Oppure cerchi qualche altro modo per oltrepassare lo Stige (vai al **582**)?

396

Ti rendi conto che non c'è possibilità di salvezza in questo luogo arso dal sole. Prendi 1 punto di INFAMIA per aver preso coscienza della tua condizione e torna al **376**.

397

Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE, come al solito, per esserti ritirato. Continua al **316**.

398

Aggiri l'ostacolo e vedi un bagliore luminoso, ma troppo tardi: le fiamme di una torcia ti raggiungono agli occhi, bruciandoli orribilmente. L'ammutinato ha dato fuoco al paniere e ora ti attacca con la torcia (POTENZA 2). Egli ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 10. Tu sei disarmato e già FERITO. Se ti arrendi vai al **249**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'avversario vai al **94**; se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **156**.

399

Il villaggio è molto più grande di quanto tu pensassi. Le case sono in muratura e costruite con una certa perizia. La gente che ci vive dev'essere civilizzata, non certo dei barbari. In realtà c'è più speranza che certezza in queste tue osservazioni. Camminando fra le case non ti sei accorto di un uomo tarchiato, che è strisciato dietro di te. Improvvisamente ti parla, prendendoti di sorpresa.
«Straniero, non andare in giro a ficcare il naso nelle nostre case come un cane o uno spione. Dimmi come ti chiami e da quale città vieni. Noi dell'Illiria saremo felici di concederti la nostra ospitalità, perché sebbene abbiamo deciso di vivere tranquillamente, non siamo dei barbari primitivi».
«Sono Alteo, il vendicatore» ti presenti orgogliosamente, «il vero re di Atene. Ma sembra che gli dei abbiano ordinato che io non possa mai più farvi ritorno, perché per sette anni sono stato trascinato da una parte all'altra del mondo».
«Qui sei fra amici, Alteo» ti risponde, «ti prego, vieni alla mia casa, dove potrai lavarti e ristorarti».
Acconsenti e presto sei in una grossa abitazione, dove la moglie e la figlia del tuo ospite stanno conversando, interrotte dall'uomo che ordina loro di preparare un bagno caldo e un buon pasto per te. Entrambe perciò si ritirano dietro ad una tenda a darsi da fare per te.
«Prego, bevi con me ora» ti invita l'uomo, offrendoti una coppa di vino. Cosa fai, accetti (vai al **487**), oppure rifiuti il vino (vai al **319**)?

400

Markos s'avvicina con un ghigno. «Non male, Alteo. Gioca di nuovo, ma contro di me questa volta. Con le regole fenicie». Cosa fai, accetti (vai al **106**), oppure rifiuti (vai al **502**)?

401

Il Vello d'Oro si gioca a turni: ad ogni turno devi puntare un obolo. Tira un dado per te ed uno per il tuo avversario, sottrai il risultato di quest'ultimo dal tuo e confrontalo con questa tavola, seguendone le istruzioni:

Risultato	Istruzione	Risultato	Istruzione
+5, +4, +3	vai al **14**	-5, -4, -3	vai al **243**
+2	vinci la posta + 1 obolo	-2, -1, 0	perdi la posta
+1	vinci la posta		

Se ti restano ancora oboli, puoi tirare ancora. Se non ne hai più nessuno, puoi ritirarti ed andare al **204**. Se ti ritiri mentre hai ancora oboli, vai al **141**.

402

Il tuo sonno è dolce: per la prima volta dopo molti mesi puoi dormire tranquillamente. Prosegui al **245** e prendi 1 punto di ONORE.

403

La piuma verde è un simbolo degli Achei, popolo non certamente nelle simpatie dei Troiani. Attento ai Fenici, anche quando portano doni. Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al **383**.

404

«Sei un codardo?» ti grida uno degli Achei.
«Forse è stato educato alla maniera troiana» aggiunge un altro. «Trezene non ci servirà molto se dobbiamo combattere. Lasciamolo perdere e giochiamo per conto nostro».
Detto questo, si allontanano di qualche metro e si siedono in cerchio, discutendo animatamente e giocando ai dadi. Dopo un po' ti metti a dormire; prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **440**.

405

Fai rotta per il mare aperto, lontano dall'isola dei Lotofagi, grato di potertene andare da lì. Alla fine sei stremato dalla fatica e cadi in preda al sonno. Ti risvegli con un balzo, scoprendo che la zattera è arenata su una spiaggia sconosciuta.
Trascini l'imbarcazione sulla riva, la metti al sicuro dalla marea, ed inizi a perlustrare l'interno, nella speranza di trovare un po' di cibo.
Dopo alcune ore t'imbatti nell'entrata di una grotta avvolta nell'oscurità. Ti avvicini con cautela per paura di essere sorpreso da qualche animale feroce, che potrebbe avere la propria tana nella caverna. Sulle pareti dell'imboccatura ci sono dei dipinti di qualche tribù primitiva: l'isola dev'essere dunque abitata! Uno raffigura un giovane, che chiude la mano a pugno mentre gli viene tagliata la testa. Un altro raffigura una donna con la mano aperta e le dita ben tese nel simbolo del sole.
La perlustrazione è bruscamente interrotta da un violento colpo che ti sferrano alla schiena. Riesci a voltarti e scorgi due indigeni con la pelle coperta di stra-

ni segni e i capelli ornati di fiori. Ti minacciano con lance piuttosto primitive e rozze.
Cosa fai, scappi (vai al **146**), cerchi di negoziare con loro (vai al **321**), oppure li attacchi (vai al **20**)?

406

I tuoi compatrioti gridano unanimemente il loro sostegno ad Alteo, il vendicatore. I quattro marinai indecisi, allora, capiscono da che parte tira il vento e ti appoggiano a squarciagola. Il capitano si fa avanti: «Non possiamo uccidere i nostri passeggeri. Deponete le armi».
Anche tu balzi giù per la scala, dicendo: «Avrete salva la vita. Abbiate fiducia in me, e vi prometto che ce la faremo tutti assieme a sostenere questa tempesta. Lasciate perdere i vostri propositi: saranno dimenticati, come un sogno viene dimenticato durante il giorno. Ma se persistete nella vostra fellonia, allora dovrete confrontarvi con la mia ira, l'ira di un favorito degli dei!» Un bagliore di luce sovraterrena illumina la stanza. Quel chiarore persiste, perciò alzi gli occhi al cielo e vedi un fuoco blu correre lungo l'albero e il sartiame. «Un segno!» esclami.
Borbottando i marinai si lasciano convincere, e mentre la nave continua ad essere sballottata dalle onde, sottocoperta ritorna la pace. Continua al **228**.

407

Riesci ad allontanarti dalla folla e vai, sconsolato, lungo la riva. Giungi ad uno scoglio nel quale c'è un'ampia grotta, da cui sbuca una donna anziana, coi capelli bianchi come la neve sulle montagne e le ossa deformate dalla vecchiaia.

«Alteo» ti grida, «hai bisogno di conforto. Lascia che io legga il tuo futuro». Dicendo questo, raccoglie alcune foglie avvizzite dal sole e le sparpaglia nell'aria. La gentile brezza marina le spinge in ogni direzione, mentre la Sibilla legge i loro movimenti, seguendole con lo sguardo, come un fanciullo alla ricerca di un giocattolo perduto. Purtroppo la Sibilla troiana è pazza, perciò devi cercare un responso divino al tempio. Continua al **28**.

408

Il giorno seguente, proprio all'alba, il re ti scuote e ti sveglia dal profondo sonno. «Dobbiamo partire presto» ti spiega, «se vogliamo arrivare al Nilo prima che gli altri siano in piedi. Se partiamo più tardi, la città intera sarà già al fiume per vederci e così perderemo un sacco di tempo».

Ti alzi in piedi e lo segui, meravigliandoti per i problemi che tanta celebrità causa al re. Al porto sali sull'imbarcazione del re, uno splendido vascello decorato di oro e gemme, dall'ampia velatura dipinta con la porpora di Tiro. La popolazione è davvero già radunata attorno alla nave, e cerca di vedere quel che può: le guardie sono costrette a frenarla e ricacciarla indietro. La nave si allontana fra un'improvvisata flotta di piccole imbarcazioni radunatesi per salutare il re, e molte si avvicinano fin che possono per dare un'occhiata all'interno del vascello reale.

Viaggi per sei giorni, e poi per ben due settimane devi attraversare il deserto libico in uno splendido palanchino trasportato da sei schiavi. Finalmente giungi ad un'oasi. La lettiga del re viene trasportata dentro il tempio, mentre tu resti all'esterno. Dopo alcuni istanti il re esce a piedi, e sembra alquanto preoccupato.

«Devo subito tornare a Tebe» dice. «Prendi questi regali come segno della nostra amicizia e dell'alleanza tra i nostri popoli». Ti porge un bracciale tempestato di gioielli ed un pezzetto di giada. Poi tu smonti dal palanchino ed entri nel tempio (al **506**).

409

Ti ricordi delle parole di tuo padre, che ti disse tanti anni fa: «Viaggia con le vele nere; se vinci cambiale con quelle bianche, così saprò già al tuo arrivo se sei vittorioso».

Poiché insisti, il capitano fa cercare vele bianche in una stiva più sotto; le trova, e l'equipaggio ed i giovani ateniesi sono entusiasti di alzarle. Un vento favorevole le gonfia subito e spinge la nave ad una buona velocità, cosicché presto raggiungete il Pireo. Una folla strabocchevole s'è accalcata sulla banchina e, quando ti vede a braccia alzate sulla prora della nave, e scorge i giovani ateniesi scampati a quell'esperienza a Creta, esplode in un grido di esultanza e in un frenetico battimani. Egeo, tuo padre, è il primo a salutarti: ti stringe al petto piangente. «Alteo, figlio mio, figlio mio» ti ripete in lacrime. Poi si gira verso la folla, ma mentre sta per parlare è attraversato da uno spasimo tremendo, e si porta le mani al petto.

«È giunto il momento» sussurra in un fil di voce, «le mie membra stanno per essere lacerate per sempre... portatemi... portatemi a palazzo, che io muoia in pace...»

Egeo è portato via e la folla si dilegua in un mormorio di commento a questo funesto presagio. Tu segui tuo padre (al **61**).

410

Nuoti verso la tromba marina, che a quanto pare è causata da un'enorme balena. Allora raddoppi gli sforzi per raggiungere quella creatura, sperando di trovare rifugio nella sua pancia. L'acqua in tumulto forma un vortice, e sei inghiottito dall'animale che sta per sommergersi. Come l'acqua si rovescia sul tuo capo, il vestito ti si impiglia in un fanone: cerchi di liberarti ma ferisci l'animale, che chiude la bocca e con un colpo ti spezza in due. Caro Alteo, nemmeno Zeus può intervenire a rimettere insieme il tuo corpo tranciato.

411

La giornata si trascina stancamente e le uniche barche a fermarsi sono quelle che risalgono il fiume verso sud, attraccando rapidamente, per fare rifornimento d'acqua e salpare di nuovo. Giunta la sera, sei davvero molto seccato e quasi decidi di salire su una nave diretta verso sud pur di andartene da quel postaccio maledetto. Però prevale il buon senso e resti per un'altra notte ad aspettare sulla riva del Nilo.

Il giorno seguente finalmente un battello proveniente da sud si ferma e crescono le speranze di poter proseguire il viaggio. Con gran disappunto però noti che si tratta della stessa imbarcazione di due giorni fa. Il capitano viene a prua e ti chiede: «Ancora qui? Be', faresti meglio a venir con noi. Stiamo per salpare adesso». Accetti la sua offerta e ti unisci alla ciurma a poppa. Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al **210**.

412

Subito dopo aver lasciato il palazzo ti perdi irrimediabilmente per la città. Cammini a lungo senza sapere dove andare per le vie oscure, finché ti ritrovi al punto di partenza. Così sei costretto a chiedere la via per il tempio alla guardia del palazzo. Costui ride ma ti dà le informazioni volute. Prendi 1 punto di INFAMIA e recati al **464**.

413

Il tuo FOGLIO DI VIAGGIO è il seguente:

POTENZA: 5 — ONORE: 22
PROTEZIONE: 11 — INFAMIA: 11
Non hai punti di INTELLIGENZA.

Spada: POTENZA 3, PROTEZIONE 0
Pettorale: POTENZA 0, PROTEZIONE 2
Spilla tempestata di gioielli di Antiope.

Esculapio: SFAVOREVOLE
Poseidone: SFAVOREVOLE
Atena: FAVOREVOLE
Dioniso: FAVOREVOLE
Efesto: FAVOREVOLE
Gli altri dei: NEUTRALI

Nota: in quanto protetto da Era, puoi pregare Zeus affinché ti salvi la vita una volta in più di quanto concedano le regole. Inoltre, inizi con POTENZA 5 e PROTEZIONE 11 (invece che 4 e 10), per l'esperienza acquisita nella lotta vittoriosa contro il Minotauro. Continua al **486**.

Continui per la tua strada, e presto il carro sparisce. Dopo un po' il sentiero inizia a scendere lungo una ripida collina, da cui puoi vedere la lontana Tebe.
Lungo la via senti un rumore dal sottobosco vicino. Ti fermi ma un colpo improvviso alla nuca non ti fa più vedere nulla. Continua al **99**.

415

Entrambi lasciano cadere le spade e si danno, urlando, alla fuga. Prendi 3 punti di ONORE e, se vuoi, le spade. Scendi verso il porto dove chiedi ad una giovane, appena tornata dal fiume con una cesta di biancheria, di che città si tratti. La ragazza non capisce, ma riesci lo stesso a scoprire che il fiume è il Nilo. Giungi al porto, consapevole ora di essere in Egitto. Continua al **544**.

416

Non c'è ombra in questa vasta pianura e la opprimente calura del sole di mezzogiorno è impietosa. Inizi a sudare copiosamente ed hai molta sete, ma non c'è niente da bere nei paraggi. Segui il sentiero che s'inerpica su un'altra collina e, quando ne raggiungi la cima, vedi di nuovo il mare.
Sotto di te c'è un piccolo villaggio di capanne di paglia, che sembra stranamente tranquillo, mentre in fondo scorgi molte barche di pescatori.
Inizi la discesa e presto sei ai bordi del villaggio deserto, quando noti che le barche sono tornate ed i pescatori le stanno traendo a riva.
Cosa fai, vai dai pescatori per parlare con loro (al **314**), oppure ti nascondi in una capanna (vai al **563**)?

Tu e la guida procedete in uno spaventoso silenzio, finché giungete ad un ampio anfiteatro naturale, dove molte ombre stanno recitando con estremo imbarazzo. «Sono i cortigiani corrotti» ti spiega Decano, «ciascuno ha la sua punizione, appropriata al crimine commesso. Prendi quello per esempio» aggiunge, indicandoti un uomo circondato da molti specchi che sta ingiuriando la propria immagine riflessa. «Era maestro di corte di un monarca molto potente. Eppure considerava se stesso ancor più importante, al punto di esigere che tutti eseguissero i suoi ordini e lo chiamassero "re". Rispondeva a tutti con gli insulti. Insultarsi e avere eccessiva considerazione di sé: come vedi la punizione è quella adeguata».
Lasci che l'anfiteatro si riempia nuovamente della nebbia e continui al **279**.

418

Come Markos vira tra il gorgo e il mostro, ti sposti sul bordo della nave per vedere meglio Scilla dalle sei teste. Con orrore ti accorgi che sta muovendo una delle teste verso di te e ti intrappola nelle sue fauci terribili. Ti dimeni per liberarti e devi combattere, poiché non riesci ad evitare che il mostro ritorni nella sua tana.

Il mostro ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 14. Se muori e Zeus ti salva, vai al **479**; se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE vai al **261**.

419

Avanzi nella nebbia, sicuro che il sentiero ti conduce da tuo fratello Teseo. Però è un'altra anima che incontri per prima: si tratta di un ometto seduto su una sedia di legno, con gli occhi fissi su un macigno che oscilla precariamente sopra di lui e ad ogni istante sembra sul punto di cadere. L'uomo ti guarda, ma solo per alcuni secondi, per rialzare immediatamente lo sguardo sulla roccia. Roccia e uomo sembrano essere perpetuamente sospesi ed aspettare la caduta. Tu però non puoi indugiare qui: devi cercare tuo fratello.
Il sentiero giunge ad un crocicchio: vai a sinistra (al **447**), oppure a destra (al **328**), oppure avanti diritto (al **561**)?

420

Sarebbe una pessima idea giocare a dadi con una persona così infida, che persino la morte evita. Rifiuti gentilmente l'invito, spiegandogli che devi andare a pregare il tuo protettore. Markos ti guarda di sbieco, ma notando che gli altri sono impressionati dalla tua religiosità non dice nulla. Fai il gesto di pregare per un po', come un eroe colpito fa finta di essere morto sul campo di battaglia per timore che il nemico dal duro cuore lo spacci una volta per tutte. Essi sono barbari e non seguono i principi degli dei.
Dopo un paio di minuti, sentendoti al sicuro, smetti e ti lasci andare al sonno ristoratore. Continua al **440**.

421

La guardia cade in ginocchio e grida disperata: «Ti prego, pensa a mio padre e a mia madre e al loro dolore, se mi perdono. Ti prego, risparmiami. Non liberare il mio spirito, non spedirlo senza vita nella terra del Lete, nei regni di Ade».
Sorpreso per questa supplica, risparmi l'uomo e gli togli la lancia. Prendi perciò 2 punti di ONORE. Intanto, mentre stai disarmando il soldato, qualcuno esce dalla casa per vedere che cos'è tutto quello strepito. Si tratta di Agnoste.
«Alteo» esclama, «cugino! Quanto mi sei mancato! In questa terra non c'è stato nessuno con cui potessi parlare!» A giudicare dalle quattro fanciulle che lo seguono c'è da dubitare della verità di quest'ultima affermazione; tuttavia lo saluti con viva gioia.
«Portate quest'uomo dal medico» ordina Agnoste ad una delle fanciulle. Poi si rivolge a te: «Dobbiamo parlare di tante cose». Prosegui al **4**.

«Sei venuto per vedere tuo fratello» inizia a dire, mentre cammini lungo il sentiero roccioso sopra il mare.
«Ma mio fratello è morto» rispondi.
«Lo so. Andrai agli inferi per vederlo» ti dice, con un tono che non ammette repliche. Ti porge una spada (POTENZA 2) ed un pettorale (PROTEZIONE 2), che indossi lentamente.
«Puoi averne bisogno se incontri il cane infernale» aggiunge, ed è chiaro che l'animale può essere molto pericoloso. «Ah, sì, a proposito, sono la Sibilla».
Stai per chiederle chi sia la bambina, ma quando ti volti per indicarla, la piccola è svanita. Allora segui in silenzio la Sibilla (al **514**).

423

Torni alla casa assieme alla maga e, sicuro che gli dei ti proteggeranno, bevi abbondantemente dalla coppa che ti offre. Una strana sensazione ti prende alla gola, come un formicolio intenso, ma nulla di più. Non ti senti per niente mutato.
Circe ti osserva per un istante poi dice: «La pozione non era abbastanza forte. Devi berne un altro sorso». Si affaccenda di nuovo nella disordinata cucina: la vedi mettere alcune erbe in una tazza, versarci sopra acqua bollente e riversare il liquido colorito in un altro contenitore. Ritorna e te lo offre.
Lo accetti e bevi nuovamente (vai al **64**)? Oppure lo rifiuti per timore che la radice abbia già perso la sua efficacia (vai al **280**)?

424

Privato di tutte le armi e di tutti i vestiti, eccetto che di un perizoma, sei sospinto dai Nubiani nella grande

pianura. Presto la piana lascia spazio allo sterminato deserto, attraverso il quale cammini per giorni e giorni: attorno a te solo sabbia e dune. I Nubiani ti liberano le mani, perché sanno che altrimenti non sopravviveresti in quella calura: essi sembrano del tutto immuni ai cocenti raggi del sole, ma tu sei presto esausto. Perdi il conto dei giorni, ma è solo dopo tre settimane che giungi in vista di una radura. Il giorno dopo raggiungi il villaggio nubiano e sei portato al cospetto del re: i guerrieri gli danno un resoconto nella loro strana lingua sincopata. Continua al **307**.

425

Zeus ti ridà la vita e guarisce le tue ferite. Devi continuare a combattere, ma ora la tua condizione è SANA. Se ti arrendi vai al **249**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE il marinaio, vai al **218**.

426

Come ti abbassi per recuperare la torcia, il marinaio ti spinge con tutta la sua forza. Cadi pesantemente sul pavimento e quello afferra la torcia per colpirti. I tuoi vestiti prendono fuoco immediatamente e, quantunque tu cerchi di strapparteli di dosso, non puoi far nulla perché stai bruciando vivo. Nemmeno Zeus ti può aiutare.

427

Markos solleva rapidamente la destra per mostrare che sotto non c'è nulla.
«Sfortuna! Mi spiace». Si mette in tasca la giada e s'infila l'anello al dito. «Vuoi giocare di nuovo?» chiede. Ma tu non hai più voglia di rischiare le tue cose e te ne vai al parapetto, già pentito d'esserti imbarcato col Fenicio. Mentre scruti il mare ti chiedi se mai raggiungerai Atene, o se gli dei hanno intenzione di farti errare per il resto della tua vita. Il rumore dei passi del mercante ti distoglie da queste meditazioni. Continua al **239**.

428

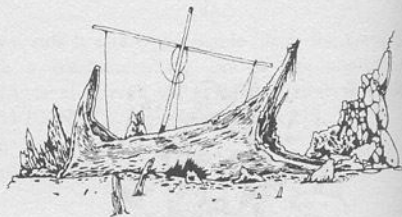
Corri rapido sul sentiero alla tua destra: lo stridio dietro a te diventa un chiaro segnale di inseguimento. Finalmente giungi ad un punto in cui il sentiero si congiunge con la strada per Tebe e la foresta si dirada. Continui di corsa verso la città (al **193**).

429

Naturalmente, le vele non dovevano essere necessariamente bianche. Secondo Simonide, che scriverà su questi eventi in futuro, anche se parlerà erroneamente di te come Teseo, il segnale era «una vela scarlatta, dipinta con il fiore succoso del rigoglioso leccio». Invece le tue vele sono indubitabilmente bianche. Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE. Continua al **61**.

430

Prendi 2 punti di INFAMIA e recati al **199**.

431

Le frustate dell'uomo crescono con un'intensità spaventosa e, contemporaneamente, cresce la frenesia con cui la vittima macina le pietre. Ti avvicini per chiedere informazioni su tuo fratello.

«Cerco mio fratello Teseo».

«Ah, devi essere Alteo. Sono Eaco, giudice dei morti» risponde l'ometto macilento senza smettere di frustare.

«Dove posso trovare mio fratello?» continui, tornando con insistenza al tuo pensiero fisso.

«Da qualche parte nell'Eliseo. Non hai altro da fare che un giretto per di là: prima o poi lo trovi di sicuro».

Decidi che una richiesta più formale potrebbe avere più successo presso Eaco. Continua al **296**.

432

Scendi dalla montagna e prendi la strada per Trezene, colmo di gioia per il ritorno.

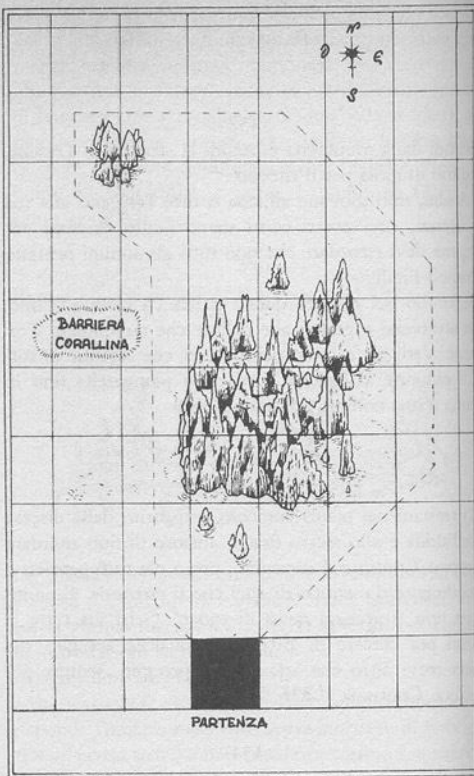
«Addio, mio giovane amico» ti dice l'anziano alla tua partenza, «nei nostri cuori siamo molto contenti per te, ma devi ricordare che non tutti gli uomini pensano come i Fitalidi».

Serbando nel ricordo queste parole, ti rechi all'istmo, lo attraversi e giungi alle colline che circondano Trezene. Vedi già il fumo dei focolari, che ascende in sottili colonne al cielo e corri nella pioggerella fino in cima a una collina. Continua al **600**.

433

Ti trascini nel piatto cunicolo, impaurito dalla discesa nell'aldilà e allo stesso tempo ansioso di non ritardare troppo. Continui il cammino, preso dai tuoi pensieri e totalmente dimentico di quel che ti circonda, al punto che non ti accorgi quasi di cadere. Getti via tutte le armi per cercare di afferrarti a qualche appiglio, ma non trovi altro che aria. Allora precipiti, sempre più veloce. Continua al **325**.

434

Sei, infatti, stato attaccato dagli uomini-uccello di Tebe, come fra breve scoprirai. Perdi 1 punto di ONORE per non avere visto i tuoi assalitori (vai al 99).

Nella regata sei al timone di una barca a vela, contro una a remi. Ad ogni turno, la barca a remi avanza di una casella lungo la traccia segnata sulla tavola qui a fianco, a meno che la tua barca non si trovi su quella stessa casella.

Tu, invece, devi andare dove il vento ti spinge. Non puoi viaggiare direttamente contro vento. Se segui una rotta di 45° rispetto al vento (ad es. a nord o a ovest con un vento di nord-ovest, oppure a sud-est o sud-ovest con un vento da sud) avanzi di una casella nella direzione risultante. Se fai rotta in qualsiasi altra direzione (esclusa quella del vento) puoi avanzare di due caselle. Così, se il vento venisse da nord, potresti andare due caselle in linea retta a ovest, sud-ovest, sud, sud-est o est. Non puoi però far rotta sulla casella dell'altra imbarcazione.

Il procedimento per ogni turno è il seguente:

a) la barca a remi avanza di una casella lungo la traccia;
b) tu dichiari in quale direzione vuoi fare rotta e poi tiri un dado per stabilire se c'è un cambiamento di vento:
   1: poco vento, la corrente ti fa avanzare di una casella ad ovest;
   2: il vento gira di 45° in senso antiorario rispetto alla direzione precedente;
   3: nessun cambiamento;
   4: nessun cambiamento;
   5: nessun cambiamento;
   6: il vento gira di 45° in senso orario rispetto alla direzione precedente.

Se preferisci, prima di tirare il dado puoi investire

1 punto di ONORE e poi aggiungerlo (obbligatoriamente) al risultato ottenuto al dado. Un totale di 7 (6+1) ha comunque lo stesso valore di 6.

c) muovi la nave per il numero di caselle indicate dalla direzione del vento o dalla corrente (se esce l'1).

Risulta vincitrice l'imbarcazione che per prima ritorna alla partenza, dopo aver doppiato le scogliere in alto a sinistra. Rispetto alla barriera corallina puoi far rotta a destra o a sinistra, non puoi però attraversarla.
All'inizio il vento soffia da nord-est.
Se vinci, vai al **581**; se perdi, vai al **485**; se vai contro gli scogli o la barriera corallina, vai al **562**.

436

Ti passano delle funi intorno a polsi e caviglie e vieni legato, gambe divaricate, ad alcuni paletti sul pavimento.
Ti dimeni, ma è troppo tardi. Il capo si piega davanti a te e si mette a cavalcioni, per far scorrere la mano sinistra sui tuoi capelli e poi stringerti la testa con le lunghe, acuminate unghie e tirartela indietro. Egli si china sopra il tuo volto, poi si toglie la maschera e ti affonda i denti nel collo: il sangue scorre a rivoli sulla tua faccia e sui tuoi occhi e presto non vedi più nulla. Gli altri uomini-uccello ti girano intorno, aspettando esultanti i brani della tua carne che il loro capo sta per strappare. In questo rito folle e selvaggio, tu, Alteo il vendicatore, muori.

437

Markos si volta verso di te, lamentandosi: «Non mi fido di Caronte e di questa barca malandata». Tu guardi in basso e noti con sgomento che l'acqua sta entrando dalle fessure.
«Non mi fido, ma è l'unico modo. Ho negoziato con Ade la possibilità di istituire un servizio autonomo di traghetti, ma sembra che Caronte abbia il monopolio, perché nessun altro vuole effettuare un tale servizio».
L'imbarcazione s'avvicina all'altra riva ed entrambi smontate. «Bene, dobbiamo affrettarci adesso, Alteo. Ah, tieni, prendi un melograno». Te ne getta uno dal sacco e si allontana nella fitta nebbia che vi circonda ancora, mentre tu ti fermi a mangiare il frutto. Continua al **358**.

438

Mentre stai per allontanarti dall'Eliseo verso il Lete, il fiume che libera da ogni ricordo, senti una mano fredda scenderti sulle spalle. È Decano.
«Spero che ti sia piaciuto il melograno, quando l'hai mangiato all'inizio del viaggio nel nostro regno. Spero che non riterrai il suo costo troppo alto: sai, una delle leggi che qui ci governano è che chiunque mangi qualcosa non possa mai più andarsene. So che sembra meschino, ma sono ordini precisi. D'altronde non me ne preoccuperei molto».
Per te ora è impossibile scappare da questo oltremondo, e qui rimani per il resto dell'eternità.

439

Non appena hai finito di mangiare le bacche ti accorgi che contengono un veleno potentissimo. Infili le dita nella gola nel disperato tentativo di vomitare quei

frutti fatali, ma può già essere troppo tardi. Se non hai ancora pregato Zeus che ti salvi, fallo e recati al **557**. Altrimenti, vindice Alteo, le tue avventure si concludono qui, tra gli spasmi violenti di una morte atroce.

440

Ti svegli e scopri Markos che ti sta togliendo dalla cintura il borsellino che avevi raccolto per strada.
«È mio» dice bruscamente, aggiungendo: «Ladro!» come per scaricarsi la coscienza. Hai perso tutti i tuoi oboli, se ne avevi. Ti levi in piedi, ma gli Achei ti sono tutti intorno e ti guardano, così pensi che sia meglio evitare disordini finché hai poche armi.
«Prendi» ti dice Markos, lanciandoti una piuma verde, evidentemente tolta da un elmo ftiano, «prendi questa! Dalla alle guardie a Troia, e ti lasceranno entrare nella città».
«Ma non sto andando a Troia, sto andando a Trezene!» protesti.
«Già» ti ribatte Markos, «ma la nave sbarca a Trezene *al ritorno*; e di sicuro laggiù non ci vai a piedi, visto che la Beozia è in preda alla guerra civile».
Scoraggiato, rinunci a continuare a discutere e infili la piuma nella cintura. Hai una stranissima sensazione, come se la terra nera stesse per aprirsi sotto i tuoi piedi, ma accetti ugualmente di fare il viaggio con Markos. Allora scendi sulla riva, dove stanno le navi achee dall'alta prua e dai numerosi remi, con la polena raffigurante Poseidone sulla prua, pronte a partire. Sali a bordo, ma Markos torna indietro; cerchi di fermarlo, ma egli elude il tuo tentativo, correndo verso la spiaggia e gridandoti: «Oresander avrà cura di te!» Continua al **365**.

441

Prendi 4 punti di INFAMIA. Devi purificarti per quel che hai fatto al povero Agnoste. Ritorna al **469**.

442

Come ti allontani, guardi ancora per un istante il vecchio cinico; sei triste per non aver parlato con lui per più tempo. Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua leggerezza e recati al **176**.

443

Sali a bordo della trireme di Vizhazid, proprio mentre il sole è allo zenith e manda i suoi bollenti raggi sulla stanca terra. La nave ondeggia da una parte e dall'altra come gli alberi nel vento invernale, quando i rami sono spogli e persino i coraggiosi eroi sono impauriti all'idea di entrare nella foresta. Anche tu adesso, vindice Alteo, non ti senti bene e devi riposarti. Finalmente lo stomaco la smette di darti noia. Vedi lontano Markos, ancora sulla spiaggia, che si sbraccia entusiasticamente.
«La prossima tappa è Scione» ti dice Vizhazid nel suo aspro accento armeno.
«Aspetta» gli rispondi, «ma è sulla via per Troia, non per Trezene!»

«Appunto: Andro, Scione, Calcedonia, Troia e *poi* Trezene. Non ti ha detto Markos che sbarchiamo a casa tua al ritorno?»
«Non proprio» gli rispondi ironicamente.
Per i giorni successivi ti lamenti del fato avverso che ti mette sempre questo mercante fra i piedi. Il viaggio, inoltre, non è mica gratuito: devi lavare la tolda e gli alloggi dei marinai, lavoro piuttosto umiliante per un re.
Superate Sciro, Ico e Poligeo, giungete in vista del promontorio della Calcidica, per far rotta verso il porticciolo di Scione. Arrivati a Scione, cosa pensi di fare: rimanere sulla banchina del porto (vai al **227**), oppure andare nella cittadella (al **157**)?

444

I guerrieri sembrano contenti e parlano animatamente, mentre proseguono attraversando la fitta e alta erba che vi separa. Solo quando ti sono vicini, scopri chi sono: i Nubiani, di nuovo… Maledici il fato in silenzio, ma potresti farlo anche ad alta voce, per quel che capiscono quegli indigeni. Essi ti offrono un po' d'acqua e poi ti bendano gli occhi. La strada per l'accampamento è piuttosto lunga e, quando lo raggiungete, è già notte. Ti gettano in una capanna, sorvegliata all'esterno da una sentinella. Continua al **190**.

445

Prendi un coltello che trovi nel retro del carro ed inizi a tagliare le bardature del cavallo. Il coltello è di quelli per tagliare verdura e frutta, e ci metti un'eternità a segare la prima cinghia. Appena ci riesci il carro scarta violentemente e si rovescia. Se non hai ancora pregato Zeus affinché ti salvi, fallo ora e continua al **356**; altrimenti vieni travolto dal carro, trascinato per molti metri e scaraventato, ormai senza vita, ai bordi della strada. Qui rimani, senza sepoltura, pasto per gli animali.

446

L'imbarcazione ti trasporta dall'altra parte del Nilo, poi continuerà risalendo verso sud. Per fortuna non devi aspettare molto per un'altra barca diretta verso nord, a Tebe.
Il capitano parla un buon greco e ti spiega che sta trasportando un carico di animali a Menfi, anche se si fermerà in altri porti durante il tragitto. Accetti ben volentieri il suo passaggio e presto ti godi sul ponte la fresca brezza che vi spinge a nord. Continua al **579**.

Il sentiero s'inerpica su per una collina e tu inizi a salire. La nebbia non permette di vedere niente intorno, quando improvvisamente ti trovi davanti un grosso masso di forma rotonda che rotola verso di te. Ti sposti appena in tempo per non essere travolto, ma senti una fitta tremenda alla ferita ricevuta tanto tempo fa in Nubia. Il masso rotola fino a fermarsi ad un punto più pianeggiante, qualche metro sotto. Poco dopo un omone muscoloso si precipita dietro la roccia. Respira affannosamente e sembra molto stanco: la fronte è imperlata di sudore, come pure le braccia e le gambe. Eppure, nonostante questa impressione di solidità e compattezza, si tratta di un'ombra senza corpo.

«Sono Sisifo» ti dice, «non posso parlare adesso, ma vieni su con me e potrò farlo tra un po'. Devo solo portare questo masso in cima. Questa volta c'ero quasi riuscito».

S'accuccia sotto il masso e inizia a spingerlo sulla collina. Tu gli cammini accanto, in silenzio, mentre grugnisce per la immane fatica. Finalmente giungete in vista della cima. Sisifo la scorge e si prepara all'ultimo sforzo, ma è esausto: allora il masso gli scivola dalle mani ed inizia a precipitare nuovamente. L'uomo gli corre dietro e dopo parecchi minuti ritorna col macigno, sbuffando e ansimando. Capisci che la pena decretatagli dal destino è quella di dover perennemente trasportare quel masso su per la collina, e farselo sfuggire proprio in vista della cima.

Cosa fai, cerchi di aiutarlo, dal momento che il masso è un'ombra e perciò di nessun peso per te (vai al 597), oppure lasci stare e continui fino alla cima della collina (vai al **328**)?

448

Pochi sono sfuggiti agli artigli appuntiti degli uomini-uccello di Tebe. Ermes dai calzari alati si rallegrerebbe di una tale fuga: prendi perciò 1 punto di ONORE per aver dato ascolto agli dei e ritorna al **428**.

449

La nave s'allontana dal Pireo. Guardi le splendenti luci di Atene, alla quale ritornasti da eroe ma che ti ha rifiutato nuovamente.

Dove andare adesso? Devi purificarti dal tuo crimine, per poter vedere ancora la tua Trezene e riconquistare il trono di Atene, come ti spetta. Per adesso sei nelle mani degli dei, senza però alcun segno che essi si curino di te.

Ti viene in mente tuo padre, ritrovato per un breve istante e subito perduto per sempre, e ti metti a piangere. Continua al **163**.

450

Ferisci la pantera, che però si trasforma in un cinghiale dalle tremende zanne. Devi continuare contro quest'animale (POTENZA 4, PROTEZIONE 10). Hai ancora le tue ferite e il cinghiale ha il primo colpo con due dadi.

Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **557**; se riesci a FERIRE l'animale, vai al **297**.

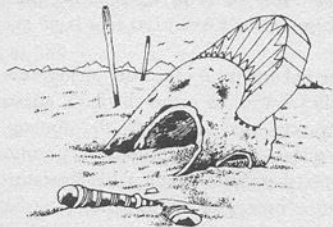
451

L'ombra sta cercando di frantumare le pietre fino a renderle polvere: questa è la sua punizione. Agli altri è stato detto di aspettare che quello finisca per poi ripetere l'operazione. Il loro tormento è quello di aspettare in eterno. Ritorna al **431**.

452

T'intrufoli nel villaggio come uno sciacallo o un criminale: non sono questi i modi di un eroe, perciò prendi 1 punto di INFAMIA.

Tre pescatori ti sentono e corrono verso di te, brandendo corti pugnali. Gridano parecchio e temi che presto l'intero villaggio esca a vedere di che si tratta. Cosa fai, li attacchi (vai al **213**)? Oppure fuggi (vai al **568**)?

453

Urli qualcosa al vecchio, che in un istante s'è trasformato in una possente aquila. Gli uccelli s'innalzano in volo dalla spiaggia e si dispongono in cerchio attorno a te. Le foche, disturbate da quel baccano, si agitano e si spostano nel tentativo di ritrovare il loro habitat normale. Cosa fai, attacchi una foca per procacciarti del cibo (vai al **596**), oppure lasci che fuggano in mare (vai al **336**)?

454

Ad ogni turno prima tu e poi il contadino vi sferrate un colpo: dovete farlo tirando due dadi. Se viene 11-12 il bersaglio è tramortito; se viene 9-10, il bersaglio vola fuori del carro. Se viene 2, chi tenta di colpire vola fuori.

Se tu cadi dal carro, vai al **517**; se il contadino cade o è colpito e tramortito, vai al **199**; se sei tu ad essere tramortito, vai al **378**.

Se, dopo cinque turni, entrambi siete ancora sul carro e coscienti, vai al **79**.

455

«Vieni, la mia nave è qui. Ti porterò ad Atene» ti dice il mercante. Non sai se accettare o no, ma il Fenicio ha già deciso per te. «Avanti, ti farà bene aver compagnia».

«Vedo che hai ancora il sacco dei melograni» osservi.

«No» replica l'altro, «è pieno di oboli, adesso. Sai che hanno un accumulo tremendo di monete, nell'Ade, con tutti quegli oboli che portano a Caronte. Non se ne possono sbarazzare. Vedi, il traghettatore li porta all'Ade come pedaggio, ma poi che se ne fanno? Non possono fare altro che ammonticchiarli. Insomma, cibo laggiù ce n'è pochetto, così gli ho venduto i frutti e ho riportato su gli oboli. Mi pare che funzioni, no?»

A te, però, la storia del mercante non interessa per nulla, sei preoccupato di sapere dove ti trovi.

«Non è Matapan, da dove sono venuto».

«Certo che no. L'entrata è là ma si esce qui a Cuma. È compito della Sibilla far sì che nessuno si perda».

In quel momento arriva proprio la Sibilla, ansando e sbuffando. «Ah, vedo che sei in buone mani» ti dice, e se ne va di nuovo. Continua al **59**.

456

Ti muovi con cautela nel recinto; sembra essere deserto, a parte dei rumori provenienti da un capannone. Diversamente dal granaio, che era sopraelevato su delle grosse pietre, il capannone è a livello del terreno. Osservi attraverso una fessura nella porta e scorgi una ventina di uomini-uccello in attesa di una cerimonia religiosa. C'è un mormorio basso, come quello che fanno i gufi. Noti il capo degli uomini-uccello, un po' più alto degli altri, vestito di un abito di penne dorate e con una maschera d'aquila sul volto.

Ma in quel momento un uomo-uccello sguscia alle tue spalle e ti spinge colpendoti alla schiena. Barcolli contro la porta, che si apre facendoti cadere in avanti. Continua al **289**.

457

Ti viene in mente che chiunque mangi nell'Ade non vi potrà più uscire. Maledici in silenzio il mercante e continui per la tua via, nella nebbia. L'abbaiare dei cani è più forte da questa parte dello Stige e gli vai incontro (all'**85**).

458

Fai fuori l'ultimo avversario prima che il resto del villaggio possa raggiungerti. Presto però sei circondato. Un uomo viene verso di te con la mano tesa in segno di amicizia. «Non sappiamo chi tu sia, ma vediamo che sei un valente lottatore, perché hai ucciso i nostri tre migliori schermitori. Ora noi siamo tanti più di te e potremmo massacrarti come niente fosse, ma non

vogliamo ulteriori spargimenti di sangue. Lascia il nostro villaggio, dunque».
La folla se ne va e, conscio del buonsenso che c'è in quelle parole, corri via. Torni al pianoro paludoso dove c'è la scalinata che porta all'aldilà e ti prepari alla traversata. Prendi 6 punti di ONORE per avere sconfitto i tuoi avversari e continua al **530**.

459

Perdi 1 punto di ONORE. Trascorri una notte molto agitata e in un posto poco confortevole, arrampicato su un albero per evitare gli attacchi dei predatori notturni.
Ogni uggiolio e stridio ti sveglia. Finalmente spunta l'alba con i suoi colori rosati a darti nuovo coraggio. Scendendo dall'albero, però, ti strappi la tunica, già abbastanza rovinata.
Raggiungi la spiaggia e lì, vicino ad una magnifica trireme di Tiro, trovi Markos assieme ad un uomo magro e allampanato. «Ciao, Alteo! Questa è la nave per Trezene. Ti presento il capitano Vizhazid, un Armeno. Ha acconsentito a trasportarti gratis». Negli occhi del Fenicio scorgi uno strano luccichio. Continua al **12.**

460

L'atteggiamento della guardia cambia immediatamente. «Tuo cugino… Agnoste?» sorride. Evidentemente Agnoste gode di un'ottima reputazione a Troia. La guardia ti conduce per una serie di cunicoli serpeggianti. Per un attimo ti viene in mente il labirinto e la paura ti prende alla bocca dello stomaco. Questione di un secondo e sei di nuovo Alteo il vendicatore. Sei introdotto in una stanzetta riscaldata da un fuoco, dove, seduto su una seggiola, c'è Agnoste. Si gira e

nel vederti sorride felice. «Qual buon vento ti porta qui, Alteo? Scommetto che hai un mucchio di storie da raccontarmi!» Continua al **4**.

461

L'equipaggio si precipita avanti, mentre tu leghi la zattera in modo da avere un mezzo per fuggire. Li richiami indietro, ma non ti rispondono. Uno strano senso di apatia ti pervade e per più di mezz'ora non fai nulla. Poi, preso dal panico che sia successo qualcosa, corri verso la fonte del fumo (al **469**).

462

I tre arretrano terrorizzati ma tu ti fermi. Altri cinque abitanti sono arrivati con lunghi coltelli. Pensi che sia meglio andarsene adesso, prima che ti possano assalire. Prendi 4 punti di ONORE per avere sconfitto i pescatori.
Risali fino al centro dell'isola. Dall'altra parte sale un sottile fumo, vicino alle rocce che avevi precedentemente scalato. Come ti avvicini il fumo diventa sempre più denso. Prosegui al **350**.

463

In un bagliore di luce solare la dea dalle bianche braccia, Era, regina degli dei, ti si presenta:
«Bene, Alteo, non mi sarei aspettata niente di tutto ciò da te. Tua madre Etra ne sarebbe sconvolta. Se non ti purificherai, gli dei mai ti perdoneranno. Va' ora, costruisciti una zattera e vattene da questo posto maledetto». Detto questo, la bellissima dea svanisce, per tornare ai soffici cuscini del suo salone nell'Olimpo. Tu continua al **352**.

464

Presto trovi il tempio, e il sacerdote è felice di farti entrare. Sei preoccupato che Zeus si possa offendere per questa tua visita ad Ammone, dio pagano, così offri le tue preghiere agli Olimpici e avanzi verso il santuario, nella caverna. Trovi un punto in cui non c'è l'umidità che sembra caratterizzare questo edificio e qui ti lasci andare ad un difficile sonno.
Nei tuoi sogni ti appare la dea Era:
«Alteo, non logorarti, sciocco ragazzino. Per forza che Zeus non si offende se dormi nel tempio di Ammone. Zeus *è* Ammone! Solo che questi Egiziani non riescono a pronunciare il giusto nome e ne hanno trovato uno più consono alla loro lingua. Comunque, domani dovrai metterti in viaggio per l'oasi ammonia: lì c'è l'oracolo del deserto. Chissà mai perché vorranno portarti laggiù, ma credo che sia un posticino interessante. Ora, perciò, dormi: domani avrai un lungo viaggio».
Detto questo, la dea aggrotta le ciglia, come preoccupata, e svanisce.
Il giorno seguente ti svegli e ti allontani da Tebe, accompagnato dai sacerdoti. Continua al **232**.

465

Rispondi alle proteste del Nubiano minacciandolo, ed egli ti segue fuori del capanno. Ritorni al luogo in cui per la prima volta parlasti al re. Però non c'è nessuno e resti per un istante imbarazzato, mentre il giovane ti raggiunge e ti conduce ad un'altra capanna nel centro dell'accampamento: e dopo un attimo di esitazione ti fa entrare. Il re, irritato per quest'intrusione, solleva lo sguardo e chiede spiegazioni. L'interprete gli si avvicina e gli dice qualcosa. Il re non sembra per questo meno arrabbiato e ti grida qualcosa nel solito stile sincopato, che l'interprete si premura di tradurti.
«Chiede cosa vuoi».
«Voglio la mia libertà!»
Il messaggio viene tradotto al re, che grugnisce. Dopo un istante si volta verso di te e ti dice qualcosa, che il giovane così ti riferisce:
«Sei libero di scegliere una vita da guerriero o da servo qui fra noi. Questa è la tua libertà».
Decidi di fare il guerriero nubiano (vai al **330**), oppure di diventare un servo (vai al **276**), oppure, infine, rifiuti queste condizioni e minacci di invocare un'altra maledizione (vai al **516**)?

466

Lasci cadere a terra le placchette che si sgretolano in mille frammenti. Ti pieghi per cercare di raccoglierli ma sarebbe come tentare di contare i granelli di sabbia di una spiaggia. La folla, per un attimo sbalordita, inizia a muoversi contro di te. Sono infuriati; Arissa, però, li ferma: «Va', ora, straniero. Che tu mai possa dormire serenamente nel tuo letto, per quello che ci hai fatto oggi».
Così castigato, fuggi più rapidamente che puoi verso la nave. Perdi 3 punti di ONORE e se prima Demetra ti era FAVOREVOLE ora ti è NEUTRALE; e se la dea ti era NEUTRALE ora ti è SFAVOREVOLE. Se, infine, ti era già SFAVOREVOLE prendi ancora 1 punto di INFAMIA. Continua al **3**.

467

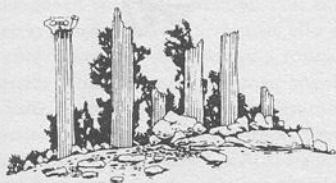
«Preferirei far visita ad Arianna» gli dici.
La guida alza le spalle: «Come vuoi. Nessuna di queste ombre è vera, d'altronde». Ti conduce per un lungo passaggio avvolto nella nebbia, ma dopo un po' recuperi il senso dell'orientamento e, percependo la corretta direzione, avanzi lasciandoti dietro Decano a seguire le tue tracce.
Arrivi ad una grotta con un'insegna: *Arianna.* Entri con cautela.
«Non è qui» ti lamenti.
«Lo so» risponde la guida, «se tu mi avessi lasciato spiegare . . .». Arianna in quel momento entra nella grotta: ha i capelli bagnati ed è avvolta in un asciugamano. Arretri fuori della grotta e ti rivolgi infuriato alla guida.

«È la sua punizione» ti spiega, «è costretta a passare l'eternità tornando dal bagno».
«Tornando... che?»
«Sì. È stata fortunata ad avere suo padre per giudice, in questo modo. La sentenza originale era quella di doversi recare perennemente al bagno, senza mai arrivarci».
Se te ne vai, continua al **518**; se rimani, vai al **198**.

468

Il re si riprende la lancia e fa un segno a quattro guerrieri, che escono dalla folla e si fanno avanti. Ti afferrano e ti trascinano fino ad un'enorme gabbia di vimini, nella quale un possente leone di montagna va su e giù, evidentemente molto affamato. Non ci vuole l'intelligenza di un genio per capire che cosa stia bollendo in pentola. Istintivamente ti rendi conto che il leone non è stato nutrito da alcuni giorni. Il re nubiano apre la porta della gabbia e ti spinge dentro. Balzi subito in piedi, ma la porta ti viene chiusa alle spalle: l'unica speranza di salvezza è uccidere il leone con le nude mani. Forse gli dei ti aiuteranno. Il leone ha POTENZA 6, PROTEZIONE 12. Se lo uccidi, vai al **565**; se muori e preghi Zeus, vai al **477**.

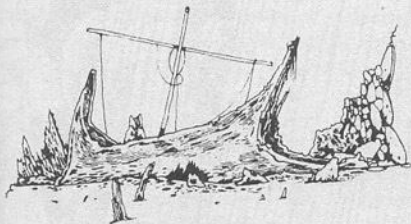
469

Avanzi nella foresta e t'imbatti in una casupola di pietra nascosta in un boschetto di olivi. Ti avvicini con molta cautela e noti sulla soglia una donna di mezza età, vestita di un abito grigio.
«Sono Circe. So perché sei venuto fin qui» ti dice. Poi ti conduce dentro la casa: sembra che la stanzetta sia stipata da ricordi e oggettini vecchi di secoli, sulla cappa del caminetto c'è una serie di rospi di avorio intagliato, corna di unicorni ed un vaso con il ritratto della maga sul tavolo.
«Firmato!» sibila Circe. Ti pulisci i piedi su uno stuoino di pelle di porco e aspetti, incapace di osservare tutte le cianfrusaglie. Prima che Circe ritorni sollevi ed esamini una pergamena con dei documenti. La carta ha una pregevole consistenza e contiene un'opera intitolata *Il falcetto affilato.*
La maga torna con una fragile coppa in cui bolle uno strano e fumante liquido nero. «Bevilo» ti ordina, «e sarai purificato dalla tua colpa!»
Lo bevi (vai al **140**), oppure lo rifiuti (vai al **441**)?

470

Quando i ragazzi ti vedono che ti avvicini, urlano e scappano verso il villaggio. Nel parapiglia, la palla cade a terra, rimbalza lentamente fino al fiume ed è trascinata via dalla corrente.

Desideroso di non spaventarli non li rincorri ma invece ti fermi a bere un po' d'acqua: sorseggi avidamente, perché è fresca e buona.
Quando rialzi lo sguardo, i ragazzi sono già al villaggio, oltre gli alberi. Cammini lentamente nella stessa direzione, sperando di scoprire in che luogo ti trovi. Come ti avvicini alle case due uomini robusti, con in mano grosse spade, ti corrono incontro. Cerchi di parlare con loro (vai al **237**)? Oppure ti prepari a combatterli (vai al **583**)? Oppure, infine, scappi prima che possano raggiungerti (al **387**)?

471

Sali la scalinata con passi decisi, ansioso di arrivare in cima. La salita però ti stanca e presto devi fermarti a riposare: gli scalini continuano senza apparentemente finire mai. Allora decidi di sbarazzarti dell'armatura e di tutte le altre cose che t'impediscono o ti rendono più faticosi i movimenti. Tieni solamente la spada. Continui ad ascendere, e finalmente riesci a scorgere un po' di luce che filtra dall'alto. Superi l'ultimo tratto con rinnovato vigore e, felicissimo, poggi il piede sull'ultimo scalino, per respirare ancora una volta la fresca aria della notte. Dai un'occhiata al lato boscoso della collina: evidentemente non è questa la via per l'aldilà.
Cosa fai, torni giù (vai al **234**), oppure abbandoni l'impresa ed esplori il luogo (vai al **355**)?

472

Ti acquatti nell'erba e, come il leopardo s'avvicina, gli balzi addosso di sorpresa. Come gli salti sulla schiena, questa cede sotto il tuo peso, mentre, allo stesso tempo, gli afferri il collo e lo costringi a rovesciare indietro la testa. Stringi e torci la presa, ma l'animale è troppo forte e, con un rapido movimento, si libera di te facendoti cadere riverso sul terreno. Devi combattere il leopardo (POTENZA 5, PROTEZIONE 10). Il caldo ha fatto sentire i suoi malefici effetti e perciò sei costretto a tirare un solo dado. Sei però già riuscito a FERIRLO, nel tentativo di strozzarlo.
Se riesci ad uccidere l'animale, vai al **376**; se ti ritiri vai al **390**; se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **293**.

473

Conversi con uno dell'equipaggio e scopri che quest'imbarcazione viaggia da Menfi verso sud due volte all'anno, per andare a prendere pellicce fin dove è possibile navigare. Le pelli vengono poi vendute al ritorno, lungo le rive fino al basso Egitto, e la rimanenza ai mercanti fenici, greci e cretesi che fanno sosta sul delta.

Questa notizia ti rincuora, perché se riesci a incontrare una nave greca al delta del fiume, presto potrai tornare ad Atene e da qui da tua madre a Trezene.

La nave viaggia a vele spiegate per tutta la notte, ed il giorno seguente è quasi giunta a destinazione; passi Siene, ultima città egiziana, e giungi alle cataratte. Una incredibile cascata di acqua schiumante e rabbiosa si riversa dall'alto Nilo, formando nell'aria una sottile nebbiolina di vapore. Il rumore è quasi assordante e fai molta fatica a capire quel che ti dice il capitano.

«È qui che raccogliamo le pelli!» urla.

«Che cosa?»

«Le pelliii!»

«E da chi le prendete?»

Riesci a capire una sola parola, ma avresti preferito non sentirla: «I Nubiani». Continua al **153**.

474

Come colpisci il vecchio, egli si trasforma in un terribile leone e si avventa su di te. Devi continuare il combattimento contro l'animale, che è SANO, mentre tu, se eri FERITO, non guarisci. È il turno del leone (tira due dadi): ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 12.

Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **557**; se riesci a FERIRLO vai al **310**.

475

L'anello è, infatti, un oggetto di molto valore, forgiato dal dio Efesto nelle sue fucine sotto l'Etna. Ti dà diritto a pregare una seconda volta Zeus, in caso di bisogno, ma siccome non è stato dato direttamente a te, ma ad un altro Ateniese che ebbe la sfortuna di perderlo al gioco con Markos, quando vuoi usarlo devi invocare il dio del fuoco. Quando decidi di fare così, tira un dado: se viene 6, Efesto si rifiuterà di intercedere per te presso Zeus. Prosegui al **239**.

476

Mentre ti dirigi verso il fiume due uomini sbucano da un nascondiglio e ti minacciano con i loro spadini. Con modi burberi ti chiedono qualcosa, che però tu non capisci. Inoltre, se volessero denaro, non avresti neanche mezzo obolo da dargli.

Allora s'infuriano e iniziano prima ad urlare a te, e poi a litigare fra loro. Cosa fai, decidi di scappare (vai al **511**), oppure attacchi questi ladri (vai al **178**)?

477

Il leone balza per finirti una volta per tutte, ma riesce solo a ferirti ad un polpaccio, squarciandoti con una poderosa zampata. Zeus, infatti, ferma il leone proprio mentre sta per divorarti. Il re degli dei ordina all'animale di ritirarsi in un angolo della gabbia. I Nubiani, stupiti ed attoniti, ti lasciano libero. Cerchi di camminare, ma la gamba non può sostenerti in quelle condizioni. Allora i Nubiani ti portano in una capanna (al 190).

478

Il viaggio fino a Menfi, che dura dodici giorni, è tranquillo e senza incidenti. Però sei perseguitato dalle parole del dio. Il pensiero del mondo infero ti riempie di terrore e sei nuovamente preda delle febbri che ti colpirono in Nubia. Così non puoi ammirare le piramidi e le meraviglie di Menfi, e devi lottare contro il delirio che ti sconquassa. Non riesci a liberarti dell'immagine ossessionante di tuo fratello che viene fatto a pezzi dal Minotauro. Dopo due giorni, finalmente, riesci a ristabilirti. Ti costruisci una zattera per scendere lungo il Nilo e dopo alcuni giorni raggiungi il Mediterraneo. Senza rimpianti dai l'ultima occhiata all'Africa, perché lo sguardo è subito attirato dal mare, e più lontano dalla Grecia, la tua patria. Prosegui al **351**.

479

Il re dell'Olimpo vede che vieni catturato da Scilla, ma non desidera che tu muoia adesso. Allora comanda al mostro dalle sei teste di lasciare la presa e tu cadi in acqua. Guardi verso l'alto e scorgi le sei orrende teste che digrignano i denti: l'espressione ti ricorda tanto quella di Markos...

Tuttavia è proprio il mercante a salvarti dal gorgo che minaccia di risucchiarti nelle profondità di Cariddi, lanciandoti una rete a cui t'aggrappi. Sei felice di risalire, anche se la corda ti lacera le mani.

Quando giungete nell'Africa del nord, segui il mercante a terra, in modo da comprargli dei regali per dimostrare la tua gratitudine per la generosità tanto insolita in quest'uomo. Egli, tuttavia, è intento in tutt'altre faccende. Continua al **302**.

480

Per sapere se riuscirai a superare indenne le Sirene, getta due dadi: se fai da 2 a 9 la barca sbanda verso le pericolose cantatrici. Il risultato dei dadi può essere così modificato:

se sei legato all'albero, aggiungi 4 punti;

per ogni punto di ONORE (da investire prima di tirare i dadi) aggiungi 1 punto.

Prima di riuscire a passare devi tirare i dadi per sei volte: se la zattera ha sbandato tre o più volte verso le Sirene, vai al **111**; altrimenti, vai al **501**.

481

Sei preoccupato per una breve sosta? Perdi 2 punti di ONORE e recati al **469**.

482

Entrambi gli avversari cadono in ginocchio.

«Risparmiaci» supplicano all'unisono, «noi non siamo altro che accoliti del tempio».

Li lasci andare e prendi un giavellotto (POTENZA 2) e un pettorale (PROTEZIONE 2). Inoltre, ricevi 4 punti di ONORE per la vittoria. Poi la sacerdotessa Arissa ti parla con una voce meno risonante e più femminile: «Sei favorito da Demetra: ora devi officiare tu la cerimonia. Se sbaglierai di fronte alla folla, questa ti ucciderà e le tue membra saranno pasto per l'affamata città. Apri le porte».

Non hai altra scelta che continuare il rito (al **184**).

483

«Devi cercare tuo fratello Teseo nell'aldilà, lui potrà dirti come purificarti».

Detto questo, il vecchio sprofonda nelle schiumanti onde marine e tu sei nuovamente solo e con l'obbligo di compiere un viaggio nei mondi inferi, il che scoraggerebbe chiunque. Non sai quale direzione prendere e perciò preghi Zeus nella speranza che ti guidi lui.

Hai molta fame, e decidi di mangiar qualcosa prima di accingerti a costruire una zattera per fuggire da Faro. Cammini verso l'interno dell'isola dove trovi un cespuglio di bacche rosse e bianche. Mangi le bacche rosse (vai al **559**), quelle bianche (vai al **379**), oppure entrambe (vai al **439**)?

Porti il recipiente alle labbra e bevi tutto il liquido bollente. Poi riponi il boccale sul terreno polveroso della grotta.
Tutto sembra avvicinarsi. Cerchi le mani dei vicini, che stringono le tue per confortarti. Se hai più di 1 punto di INFAMIA vai al **154**; altrimenti vai al **587**.

485

Molto indietro rispetto alla barca a remi, conduci la tua imbarcazione verso la linea immaginaria del traguardo. L'equipaggio è col morale a terra e tira la barca a riva senza dire una parola. La folla saluta il vincitore, l'altro capitano. Tu sei ignorato e snobbato.
Prendi 1 punto di INFAMIA e torna da Agnoste (al **320**).

486

Sei sul ponte pervaso da un senso di allegrezza, quando inizia a soffiare un vento freddo. Allora ti appare la dea Era, moglie del grande Zeus:
«Morirai assiderato se resti qui, Alteo. E poi mettiti dei vestiti puliti. Dunque ... sì, ti sei comportato bene a Creta, peccato che hai dovuto abbandonare Arianna a Nasso».
La dea, con un pallido sorriso, continua: «Ora devi tornare al sicuro porto di Atene, dove tuo padre ti sta aspettando, angosciato di vedere le vele nere del destino funesto. Quelle bianche lo conforteranno, vero?»
La dea agita la bellissima tunica, poi lascia cadere una statuetta lignea. Inizia a piovere ed Era è già svanita. Meditando su questa apparizione vai a ripararti dai venti tempestosi (al **252**).

Accetti l'offerta del tuo ospite e sorseggi lentamente il vino. Egli ti chiede dei tuoi viaggi e tu gli racconti le imprese che hai compiuto. Arriva sua moglie con una tazza colma di zuppa fumante, che mangi avidamente; e subito restituisci con un complimento la scodella vuota. Poi la donna ti conduce dietro la tenda, dove la figlia sta riempiendo d'acqua calda una tinozza. Tu ci entri e la ragazzina ti pulisce il corpo indolenzito, sfregandovi puro olio d'oliva. Poi ti copre con un vestito di fattura pregiata, ricavato da una pelle di leone. Fresco e rilassato, rientri nella stanza principale e ringrazi ancora il tuo ospite.
«Hai dimostrato molta generosità e perciò ti ringrazio di cuore».
«Oh no, niente di più di quel che Zeus ci comanda. Vorrei avere soltanto qualcosa di meglio da darti che questa pelle di leone».
«Amico, se mai verrai ad Atene, sarai il benvenuto nella mia casa. Ora però devo continuare il mio viaggio».
Dicendo così, lo abbracci e ti accommiati. Ritorni alla zona paludosa dove c'è la scalinata che porta all'aldilà. Sei ben consapevole della missione che devi compiere, adesso. Prosegui al **530**.

488

Gli dei non ti aiuteranno. Forse ritengono che avresti dovuto confrontarti col campione nubiano, invece che rinunciare come un codardo. Perciò perdi 1 punto di ONORE e torna al **468**.

489

«Prima di berlo, voglio vedere i miei compagni!» esclami. Circe non sembra irritarsi e ti conduce ad un porcile dietro la casa. Là, felici di mangiare la broda dal truogolo, ci sono cinque magri maialini.
«Ecco i tuoi compagni» ti risponde con un sorrisetto compiaciuto. Cosa fai, attacchi la maga (vai al **41**), oppure le chiedi di restituire il tuo equipaggio alla forma umana (vai al **127**)?

490

L'imbarcazione si arena sulla riva ed uno dell'equipaggio balza giù con una cima per legarla. Non ci sono Nubiani in vista e ti chiedi come mai ti era venuta quella stupida idea di gettarti nelle turbolente acque del Nilo. Il capitano ti racconta della sua casa nel basso Nilo. Ti senti più tranquillo e a tuo agio. Improvvisamente un marinaio grida che gli indigeni stanno arrivando e il capitano, traendo un pugnale dalla cintola, te lo punta allo stomaco. Sei venduto come schiavo!
I Nubiani, infatti, ti portano via assieme alle gemme e alle lance in cambio di due ceste di pellicce. Guardi il perfido capitano far rotta sul Nilo e tornare a casa. Tu, invece, sei costretto a marciare nel deserto fino al campo nubiano. Ci metti più di una settimana. Giunto all'accampamento, il re ti taglia i tendini perché tu non fugga: sei per sempre prigioniero dei Nubiani.

491

Ti fermi sotto la luce della luna, quando un rumore da un cespuglio ti mette sul chi vive. Dai un'occhiata verso quel punto e noti con orrore un ossuto leone che sta per attaccarti. Devi tirar fuori la spada e combattere l'animale (POTENZA 6, PROTEZIONE 13). Se lo uccidi, vai al **298**; se muori e Zeus interviene, vai al **590**.

492

Ringrazi il capitano e cammini verso il centro di Menfi, città molto più sporca di Tebe, la capitale egiziana. C'è un tremendo puzzo dappertutto, però gli abitanti sembrano non badarvi per nulla. L'aria è calda e umida e dopo un centinaio di metri sei costretto a fare una pausa per prender fiato e superare un momento di nausea.

Progetti di passare qui solo una notte, però ti riprende la febbre che avevi in Nubia. Passi quattro notti e quattro giorni a lottare contro i deliri: si mescolano le orrende immagini del Minotauro e dei Nubiani in un miscuglio ossessionante. Finalmente guarisci e puoi pensare al tuo viaggio. Lavori per due settimane sotto il sole a picco per guadagnare il denaro sufficiente a comprarti un piccolo battello.

Con questo scendi lungo il Nilo fino alla foce più occidentale e così puoi finalmente rivedere il Mediterraneo. A un giorno di viaggio lontano dalla costa c'è l'isola di Faro, alla quale ti dirigi come prima tappa del tuo ritorno in Grecia. Il sole tramonta a occidente, e tu ti addormenti al timone. Prosegui al **507**.

493

«Va bene. Ma se butti quella spada in acqua la seguirai immediatamente, te lo garantisco!» aggiungi, sfogando la tua rabbia.

Markos si volge ad una delle ombre vicine, toglie un obolo dalla sua bocca e te lo porge.

«Ma, ma ... adesso il poveretto dovrà vagare per cent'anni su questa riva!» protesti sdegnato.

«Non sono affari miei. Volevi un obolo? Eccotelo!»

Prendi 1 punto di INFAMIA per essere la causa indiretta del tormento di quella povera anima.

Tu e Markos salite sulla fragile imbarcazione e vi sedete sulla stretta panca, mentre Caronte spinge la pertica sul fondale fangoso. Continua al **437**.

494

Ti pieghi per cercare di afferrare le redini e fermare il cavallo, ma mentre fai così il carro scarta malamente ad una curva e una ruota posteriore esce dal bordo della strada, sul precipizio. Per un istante lunghissimo

il carro penzola nel vuoto, e il cavallo cerca di tirarlo su come può. Ma è il veicolo a trascinare l'animale, finché cadono entrambi giù per il burrone. Tu vieni sbalzato fuori e rotoli sul fianco della montagna. Se non hai ancora pregato Zeus che ti salvi, fallo adesso e recati al **356**. Altrimenti, la tua corsa avrà termine con la morte, caro Alteo, e le tue carni maciullate giaceranno insepolte a fondovalle.

495

Cominci a raccontare all'ufficiale il tuo incontro con gli uomini-uccello, ma egli ti interrompe agitatissimo: «Per favore, non parlarmene! Non può essere vero, gli uccelli sono nostri amici, proteggono la città da chi le vuole far male. Ci salvano dagli uomini-topo!»
«Uomini-topo? E chi sono costoro?»
«I nostri nemici».
Sei perplesso: «Ma chi sono, non ne ho mai visti?»
«Nemmeno io. Gli uccelli ci proteggono da loro. Ecco, leggi questo» e dicendo queste parole ti porge una spessa pergamena. «Questo è il nostro libro sacro. Ti dice tutto quello che devi sapere. Puoi tenerlo».
Felice d'aver compiuto una buona azione, l'ufficiale se ne va. Continua al **179**.

496

Corri alla cieca lungo il sentiero, cercando di distanziare più che puoi gli uomini-uccello. Presto senti alle spalle scricchiolii e altri rumori di inseguimento, e affretti ancora il passo. Improvvisamente un cespuglio sembra animarsi: è uno stormo di uccelli che si levano in un volo notturno. Corri come un forsennato e giungi all'imbocco della strada principale. Rallenti, prendi fiato, ti rimetti a correre. Ma avverti un violento colpo al petto e poi un dolore acutissimo. Ti abbassi: una trappola è scattata e dal suolo ti è arrivata una freccia acuminata diritta al cuore. Come dal nulla decine di uomini-uccello ti si parano di fronte, pronti a farti a pezzi.

497

Preghi, e una sensazione di luce e di pace ti pervade. I brutti ricordi svaniscono e, sebbene tu possa andare ancora col pensiero a quel che è successo, ormai sei solo uno spettatore lontano. Non provi nessuna colpa, senti che la febbre che ti colpì in Africa ti sta lasciando per sempre. Non sai dire se tutto ciò sia opera di Zeus o dei Fitalidi. La tua INFAMIA è ora a 0 e il tuo ONORE a 1. Continua al **519**.

498

Ti ricordi di offrire le tue preghiere a Poseidone, dio dei terremoti e signore dei mari, ed egli riempie le tue vele di una gentile ma efficace brezza da sud-est. Il mare è calmo e inizi nuovamente a sperare di tornare presto in Grecia. Continua al **254**.

499

Gli uomini non s'arrenderanno e, lontano, altri ne stanno arrivando. Puoi ritirarti (al **397**), oppure continuare a combattere (vai al **96**).

500

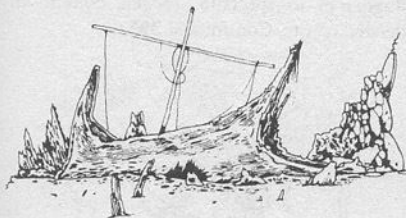
Sopra il tuo capo il sole è bollente, la pelle brucia e comincia a gonfiarsi e tumefarsi. Ansimi e hai bisogno di bere, ma sai che sarebbe mortale bere l'acqua salata del mare. Gridi aiuto ma vengon fuori gemiti. Il sole è rosso fuoco e il mare sembra solidificarsi. Le onde ti appaiono quasi di ghiaccio e da lontano ti sembra di vedere avvicinarsi un uomo vestito di panni vivaci. È Ade. Zeus non salverà chi rifiuta la salvezza.

501

Il canto divino si trasforma in un sordo, rauco rumore, le dolci note in bestemmie. Sei riuscito a sfuggire alle Sirene, che ora ti riversano una scarica di maledizioni e oscenità. Ma nessuno di voi si volta a guardarle, per timore di venire ancora catturati da quelle creature crudeli. Prendi 3 punti di ONORE per essere sopravvissuto a un così grande pericolo e prosegui al **46**.

502

«Male» dice Markos, «il furbastro è un codardo». Sei abbastanza offeso da rispondere coi fatti a quest'insulto, ma gli Achei, armati fino ai denti, sono un motivo altrettanto sufficiente a farti desistere. Prendi 2 punti di INFAMIA.
Passi il resto della nottata a dormire saporitamente. Continua al **440**.

503

«Che ti è successo? E Creta?» gli chiedi.
«È una storia molto complicata. Quando fuggisti, anche Arianna sparì, e tutti dissero che era fuggita con te» ti dice Diptis, aggrottando le sopracciglia con fare

inquisitorio. Poiché non gli rispondi, continua: «Comunque, la ragazza era l'unica discendente di Minosse. Il re era morto durante il terremoto e, così, all'improvviso, non c'era più nessuno a governare l'isola. Opris tornò con l'anello di Minosse, dicendo che il re gliel'aveva dato prima di morire. Nessuno gli credette, ma ce lo tenemmo come nuovo re. Non durò molto: i Traci presero subito le redini della situazione e cercarono di uccidere Opris, che riuscì a fuggire, si disse verso Atene, per venire a sostenerti. Credo che tu ne sappia già qualcosa. I Traci misero sul trono Miktros, un loro fantoccio che potevano manovrare a piacere, ed eliminarono tutti i possibili avversari. Anch'io ero d'impaccio per loro e dovetti sparire. Attento! Devi muoverti se vuoi prendere l'ultimo traghetto: il vecchio Caronte parte puntuale la sera, e fino a domattina non torna. Ce l'hai con te l'obolo, vero?»
Così dicendo, Diptis si allontana e si perde fra le ombre. Raggiungi lo specchio d'acqua, conscio di non aver denaro con te. Continua al **395**.

504

I quattro alle tue grida si fermano e ti avvicini ad uno di loro, ringraziandolo per la sua gentilezza. Stanno andando a Tebe, capitale dell'Egitto, che sperano di raggiungere prima che faccia notte. Viaggiare seduto dietro la sella di un cavallo non è molto confortevole, ma sei contento di poter nuovamente andare verso nord ed avvicinarti così alla Grecia, sebbene questa sia ancora a migliaia di chilometri di distanza.
Poco prima del tramonto arrivate in città: sei sbalordito dalla sua imponenza. Uno dei cavalieri ti dice con una punta d'orgoglio che Tebe può contare sulla difesa di cento porte e che per ognuna è disponibile un carro da guerra armato di tutto punto. Tanta è la ricchezza e la potenza della capitale.
Smonti da cavallo e ringrazi nuovamente i tuoi soccorritori. Poi t'incammini verso il centro. Continua al **236**.

505

Barcolli fuori e ti ritrovi in un boschetto illuminato dai raggi della luna. Un sentiero porta a sinistra (al **496**) ed uno a destra (al **428**). Potresti anche inoltrarti nel bosco (al **212**). Oppure, potresti ritornare fra le case: la più vicina è il granaio da dove sei appena fuggito (al **456**).

506

All'interno il tempio è buio ed austero. Ti guardi attorno per vedere dove trovare l'oracolo. Un piccolo Arabo, evidentemente il sacerdote officiante, viene da te, strascicando i piedi.

«Sono Omar, sacerdote del deserto di Ammone. Cosa desideri?»

«Sono venuto a consultare l'oracolo».

Il sacerdote ti conduce sul retro dell'edificio e ti introduce in una stanza dietro una tenda. Qui c'è un uomo seduto ad un tavolo; sta scrivendo forsennatamente sui parecchi papiri che ingombrano lo scrittoio. Facendo attenzione a non calpestare i documenti sparpagliati anche a terra ti avvicini all'uomo. Costui alza lo sguardo e chiude la boccetta dell'inchiostro.

«Alteo, mi hai spaventato». Riconosci Apollo e fai per scusarti, ma il dio ti zittisce con un cenno della mano: «L'immortalità mi rende così nervoso. Ora, perché sei venuto qui? Ah sì . . . la colpa. Devi andare dalle Fi . . . le, ehm, Fi . . .» si blocca per un istante, controlla su dei manoscritti, li gira e li volta da tutte le parti e «Accidenti! mi spiace, ma non riesco a leggere la mia scrittura. Ne capisci qualcosa?» Apollo ti porge il papiro, che è un ammasso di arzigogoli indecifrabili. «Oh, bene» continua Apollo, «è qualcosa come le Fidippidi, ma non mi ricordo esattamente. Sai cosa fare? Fa' un salto da Teseo nell'aldilà e ti dirà lui tutto. Adesso devo andare avanti col mio lavoro. Mi spiace». Il dio svanisce e con lui tutti i papiri ed i manoscritti. Lasci l'oracolo, piuttosto imbronciato. Continua al 478.

507

È ancora notte, ma un bagliore arancio all'orizzonte annuncia l'approssimarsi del giorno. Volti lentamente la testa per guardarti intorno: sei su una spiaggia sabbiosa sotto una scogliera di roccia. La tua barca è stata depositata sulla battigia. Una leggera brezza viene dal mare e ti fa tremare un po', ma come il sole spunta dalla linea dell'orizzonte e inizia la sua ascesa nel cielo limpidissimo, presto ti riscaldi. C'è un sentiero che sale sulla scogliera e porta verso l'interno dell'isola. Cosa fai, resti vicino alla tua barca (al **367**), oppure esplori l'isola (vai al **77**)?

508

Il tuo FOGLIO DI VIAGGIO è ora il seguente:

POTENZA: 5 ONORE: 24
PROTEZIONE: 11 INFAMIA: 14
Non hai punti di INTELLIGENZA.

Spada: POTENZA 3
Elmetto: PROTEZIONE 2
Spilla tempestata di gioielli di Antiope.

Era: SFAVOREVOLE
Atena: SFAVOREVOLE

Nota che ora hai POTENZA 5 e PROTEZIONE 11 (anziché 4 e 10), grazie all'esperienza acquisita nella vittoria sul Minotauro. Continua al **117**.

509

«Nessuna pietà per chi si ammutina» gridi, spingendo la torcia sul volto dell'uomo, accecandolo e dando fuoco ai suoi capelli. Ti volti e te ne vai, mentre l'ammutinato cerca disperatamente di spegnere il fuoco colpendosi il viso con le mani, ma invano. È ormai una torcia umana e le sue sofferenze hanno presto termine con la morte. Prendi 2 punti di INFAMIA e prosegui al **228**.

510

Corri verso il vecchio e lo attacchi prima che possa fuggire. Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua azione.
Egli ha POTENZA 2 e PROTEZIONE 9. Se ti ritiri vai al **453**; se ti arrendi, vai al **98**; se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **557**; se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE, vai al **474**.

511

Ti precipiti in un viottolo e presto i due ti perdono di vista. Ma ti fa male la gamba nel punto in cui eri stato ferito in Nubia, e sei costretto a fermarti e ad appoggiarti a un muro.
A quest'ora le strade sono piuttosto affollate e gli abitanti sono troppo affaccendati per darti bada, cosicché ne devi fermare uno per chiedergli di che città si tratti. Non capisce e tu gesticoli.
«Latopoli» risponde e si allontana.
La risposta non ti soddisfa, perché ne sai quanto prima.
In che paese ti trovi? Una breve inchiesta però ti rivela che sei sulla riva del Nilo. Sei in Egitto. Ti affretti verso il porto. Prosegui al **544**.

512

Un respiro affannoso, dovuto al terrore, è il tuo solo movimento. Guardi impotente il leopardo scivolare

verso di te con andatura sinuosa. I suoi occhi dardeggiano a destra e sinistra per controllare la situazione. Ti si avvicina come guidato da qualche potenza sovraterrena: sei sicuro che ha avvertito la tua presenza. Improvvisamente si allunga in un balzo portentoso.
Il leopardo ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 10; ma il caldo esige il suo tributo e perciò tu sei costretto a tirare un solo dado. Inoltre, l'animale ha il primo turno.
Se riesci a sconfiggerlo vai al **376**; se muori e vieni salvato da Zeus vai al **293**; se ti ritiri vai al **390**.

513

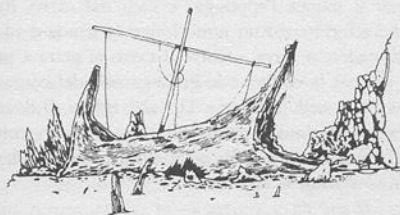
Teseo ti guida per i campi inondati di sole, indicandoti i futuri eroi della Grecia.
«Guarda laggiù, quello è Agamennone» ti indica un uomo robusto, intento a parlare con un gruppo d'anime. «Sarà re di Micene» prosegue Teseo, «e anche capo dei Greci nella fatale guerra di Troia. Non sarà ucciso dalla spada di alcun guerriero, ma sarà la moglie a trucidarlo quando ritornerà vittorioso dalla campagna troiana. Là c'è il più coraggioso fra i Greci». Ti mostra un giovane molto bello, che sta per le sue con un'aria molto pensosa. «Quello è l'eroe perfetto: coraggioso, forte e bello, orgoglioso e allo stesso tempo prontissimo ad obbedire alla volontà degli dei. È triste che tu debba morire così giovane, prode Achille».
Tuo fratello ha tempo solo di illustrarti velocemente una serie di futuri eroi, Menelao e Odisseo, vittoriosi a Troia, Leonida, eroe delle Termopili. Senti delle vittorie sui Persiani a Maratona e a Salamina, ti meravigli per la saggezza dei grandi filosofi, che innalzeranno per secoli e secoli la fama della tua nazione, t'intri-

stisci per il destino di Alcibiade, che tanto promette e così poco può mantenere, ma più di tutte ti colpisce la vicenda di Alessandro.
È arrivato il momento di lasciare i domini dell'Ade. Ti volgi ancora verso Teseo: «Dimmi ora, caro fratello, come posso purificarmi dalla colpa che pesa sulla mia coscienza?»
«Alteo, non solo te lo dirò, ma ti indicherò io stesso la tribù che può purificarti» ti risponde; «ma andiamo, ora dobbiamo lasciare questo mondo».
Ti accommiati da Decano il quale ti informa che, per condurre tuo fratello fuori dell'Ade, dovrai sempre camminare davanti a lui senza mai voltarti, finché non avrete raggiunto il mondo illuminato dei vivi. Ricordando bene queste parole, ti incammini verso il Lete.
Cerca di ricordare, adesso: quando sei arrivato allo Stige, hai mangiato il melograno di Markos? Se sì, vai al **438**; se no, vai al **337**.

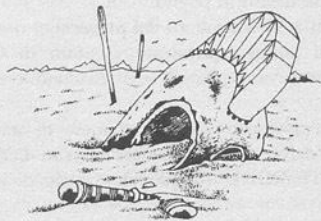
514

La vecchia ti conduce all'orifizio di una grotta sul fianco della montagna e ti indica col suo dito fragile e tremante una galleria. La sua voce è molto debole e denota paura.
«Fin qua è dove posso arrivare. Devo lasciarti, ora».
Si volta e scappa via, ma dopo un attimo si volta di nuovo e ti mormora queste parole: «Buona fortuna».
Poi svanisce del tutto, e l'unica cosa che puoi scorgere di lei è il lontano bagliore della sua torcia, mentre scende dalla collina.
Sei solo e un po' intimorito, nell'oscurità della grotta. Ti fermi e cerchi di abituare gli occhi al buio, poi senti di aver già perso troppo tempo e, con rinnovata determinazione, continui per la galleria (al **197**).

515

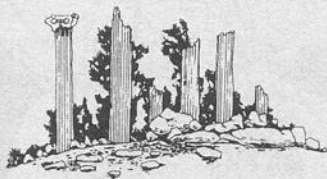
La maggior parte degli Ateniesi grida in tuo favore, ma alcuni sono ancora indecisi. Sentendo quest'esitazione, i marinai che erano neutrali s'aggregano con gli ammutinati e una lotta confusa inizia sottocoperta. Uno cerca di colpirti al volto con la lanterna, ma tu ti schivi giusto in tempo e ti getti nella mischia con il tuo arpione stretto in pugno.
Ora sottrai a 10 il risultato del precedente tiro di dadi (incluso il bonus equivalente ai punti di ONORE eventualmente impegnato): se il risultato è 0, vai al **348**.
Altrimenti devi combattere il numero di ammutinati risultante dalla sottrazione, ciascuno con POTENZA 4 e PROTEZIONE 10 (più un coltello di POTENZA 1).
Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **74**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE gli ammutinati, vai al **348**; se ti arrendi, vai al **249**. Non puoi ritirarti.

516

Il re si lascia andare ad un'altra delle sue sguaiatissime risate e ordina all'interprete di portarti via. L'uomo discute ancora per un istante, ma è chiaro che è il re a dettare le regole di questo colloquio. Tu vieni spinto via senza aver capito nulla di quella conversazione, a

cui hai preso parte come un sordo. Il magro Nubiano ti riconduce alla tua capanna senza proferir parola e se ne va. Cadi esausto a terra e dormi profondamente. Ti svegli che è quasi mezzogiorno. Due guerrieri fanno la guardia alla porta, senza mostrare alcuna intenzione di andarsene. Poi, però, vanno via alla ricerca di cibo. Continua al **113**.

517

Per evitare il colpo del contadino fai un passo indietro, ma ti manca l'appoggio e cadi dal carro. Riesci però ad afferrarti ad un ramo lungo la strada e ad evitare di cadere a terra, mentre il carro si getta a precipizio giù per la collina e le grida oscene del contadino ti risuonano nelle orecchie. Ti rialzi, ti levi di dosso la polvere e continui a piedi. Per terra noti un coltello rotto, che raccogli e infili nella cintura: Tebe è davanti a te. Continua al **259**.

518

Prendi 2 punti di INFAMIA. La tua guida se ne sta zitta, mentre ritornate al sentiero. Lo guardi di sbieco.
«Disapprovi?» gli chiedi.
Egli alza le spalle.
«Allora? Cosa c'è?»
Si ferma. «Si tratta di un solo istante, per te, ma per lei può essere l'unica interruzione dell'eternità».
«Non mi avrebbe ringraziato».
«Perché, fai tutto per avere sempre un ringraziamento? No, certo, adesso non ti sarebbe stata grata, ma per i prossimi cent'anni? Duecento? Naturalmente non è da prendersi alla lettera».
Resti in silenzio.
«Sai, l'inferno» ti dice Decano, «non è altro che l'assenza di altre persone». Continua al **279**.

519

Gli anziani ritornano. «Vuoi purificarti?» chiede la donna.
Annuisci: «Non ho alternative».
La donna sorride: «Dunque vieni con noi».
Ti conducono fuori della tenda, per uno stretto sentiero, fino ad una grotta poco illuminata. Tutti i Fitalidi sono seduti in cerchio tenendosi le mani e indossano una tunica grigia. Ti guardano, e gli anziani prendono posto al centro. Seguendo le loro indicazioni, ti accquatti vicino a loro, afferrando le mani di due giovani che stanno accanto a te. Quello alla tua destra prende alcuni funghi da un sacchetto e li getta in un recipiente colmo di liquido fumante. Poi te lo passa per bere. Prosegui al **231**.

520

Prendi 1 punto di INFAMIA per questo tuo comportamento, indegno di un eroe e continua al **189**.

521

Prendi una delle spade. Per un istante nei loro occhi s'accende un bagliore di speranza, poiché pensano che la sottrazione delle armi sia un tributo sufficiente, ma tu ti scagli loro addosso come una furia e gli tagli di netto le teste. Una donna lontana urla terrorizzata. Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso avversari che si erano arresi.
La spada improvvisamente diventa leggerissima, e capisci che Efesto l'ha forgiata, con una lama affilata e sottile: ha POTENZA 3 e PROTEZIONE 0. Puoi, inoltre, prenderti anche un pettorale (PROTEZIONE 2) e 4 punti di ONORE per la vittoria. Torni all'imbarcazione, dove Oresander, che sembra assorto nei suoi pensieri, ordina di salpare immediatamente. Prosegui al **10**.

522

Indossi il suo costume, gli strappi la maschera e gli artigli metallici e te li leghi per bene. Ti alzi in piedi, vacillando, ma presto ti abitui a quelle strane calzature. Fuori, una piccola rampa di scale conduce sottoterra. Noti che il granaio è sostenuto da un'impalcatura di legno, poggiante su massicce pietre. Il granaio è sito in un recinto delimitato da edifici sparpagliati. Da quello più grande, un capannone, giungono dei rumori, e ti avvicini con andatura incerta. Ti pieghi per sbirciare dentro da una fessura tra le due grosse porte e noti che all'interno il capannone è pieno di uomini-uccello. Uno di loro, probabilmente il capo, è vestito

con una tunica di piume dorate e indossa una maschera a forma di aquila. Apri le porte e scivoli di nascosto, ma un uomo-uccello ti vede e grida nella tua direzione. Tu lo imiti, pensando così di salvarti, ma gli altri ti guardano sospettosi. Il capo si fa avanti e ti strappa la maschera. «Come sospettavo» dice, sollevando il capo e ridendo come una gallina, «un nemico fra noi!»
Pensa rapidamente: cerchi di scappare prima che gli altri possano reagire (vai al **394**), oppure afferri un ostaggio (vai al **116**)?

523

Se invece hai un obolo, che ti sei portato dietro per tutti questi sei anni da Troia, vai al **270**. Altrimenti, perdi 1 punto di ONORE e recati al **395**.

524

Cerchi di aiutare il contadino a riprendere le redini, ma costui, senza perdere un istante, ti spinge in avanti per farti cadere. Voli giù dal carro, e le ruote ti stritolano e ti uccidono all'istante.

525

Ti volti e fuggi dal villaggio, e i tuoi passi affrettati risuonano rumorosamente. Maledici quelle persone inospitali, ma sei felice di vedere che non ti hanno inseguito. Dall'altra parte dell'isola si alza un denso fumo, non lontano dalla spiaggia dove hai lasciato la barca. Continua al **350**.

526

Prima di spostarti, noti un bagliore nella cesta. Alzi rapidamente il coperchio: dentro c'è l'ammutinato con una torcia in mano. Indietreggi allarmato e l'uomo balza fuori: devi combattere. L'ammutinato ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 10 (più la torcia, POTENZA 2).
Se ti arrendi vai al **249**; se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **156**; se il marinaio è FERITO GRAVEMENTE vai al **94**.

527

Ricevi 5 punti di ONORE per aver sconfitto l'animale. Sei tratto a bordo, e continuate la traversata. Presto sbarcate per continuare il viaggio a terra, a dorso di cammello. Ti fermi a Ermopoli per un paio d'ore prima che la carovana riparta. Il sacerdote t'informa di essere terrorizzato dal viaggio lungo il fiume, che è obbligato a fare quattro volte all'anno: in verità, adesso sembra molto più contento. Continua al **369**.

528

Balzi in piedi e prendi di sorpresa l'uomo-uccello. Devi decidere in una frazione di secondo se fuggire immediatamente (al **394**), oppure prendere un ostaggio (vai al **338**).

529

Con un breve scatto raggiungi il carro e salti su. Il conducente è preso di sorpresa, così lo afferri alla gola senza incontrare resistenza. Ma dopo un istante riesce a liberarsi e cerca di sbarazzarsi di te, scaraventandoti fuori. Il cavallo si lancia al galoppo giù per una collina sempre più ripida, e tu lotti col contadino sul carro traballante. Prosegui al **454**.

530

Sei di nuovo all'imboccatura della scalinata e, con trepidazione, inizi a scendere. Ti eri dimenticato di quanto ripidi fossero gli scalini e spesso perdi l'equilibrio o sei sul punto di scivolare. Quando sei a mezza via ti guardi intorno per vedere dov'è l'armatura. Non c'è più. Continui a scendere, nella speranza di averla lasciata più sotto, ma giungi al fondo senza averla recuperata. Prosegui al **433**.

531

Il cane si precipita in avanti, con i suoi occhi pieni d'odio fissi su di te. Devi combattere contro Cerbero, che ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 10. Ad ogni tuo attacco lui risponde con tutt'e tre le teste: perciò ad un tuo colpo seguono tre colpi suoi (senza però che ci sia alcun bonus per il combattimento contro più avversari). I punti di ONORE che investirai per aumentare la PROTEZIONE hanno effetto contro una sola delle tre teste. Per ucciderlo, però, devi colpirlo soltanto tre volte, come di consueto.
Non puoi ritirarti. Se lo uccidi, vai al **292**; se muori Zeus non potrà intervenire in tuo soccorso.

532

Ares, dio della guerra, appare al tuo fianco salutato da un rumore come quello di migliaia di buccine.
«Salute, Alteo, uccisore del Minotauro! La nuova meta è casa tua. Prendi il premio che ti spetta: alza le vele bianche, segnala il tuo successo. Un calcione a quei codardi di marinai! Questo è tutto, buona fortuna!»
Il dio svanisce senza lasciar traccia alcuna del suo passaggio. Per alcuni minuti resti sottocoperta, ma presto l'atmosfera pesante ti costringe a salire. Continua al **252**.

533

Cammini lungo la riva alla ricerca di legni depositati dal mare che siano abbastanza grandi per il tuo scopo, ma vieni circondato da quattro guerrieri dalla pelle nera che sono venuti dalle pianure sopra la spiaggia. Essi corrono verso di te con delle lunghe lance. Devi combattere: hanno POTENZA 5 e PROTEZIONE 11. Ricordati delle regole per combattere contro più avversari. La loro lancia ha POTENZA 1.

Non puoi ritirarti. Se ti arrendi, vai al **424**; se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **269**; se riesci a FERIRE GRAVEMENTE tutt'e quattro, vai al **115**.

534

Rendendoti conto dei pericoli del viaggio, preghi il tuo protettore di aiutarti. Per un po' c'è un profondo silenzio, che viene interrotto da una voce: «Noi, dei dell'Olimpo, non possiamo interferire nelle faccende dell'oltremondo. Devi difenderti da solo». Prendi 1 punto di ONORE per la tua religiosità e recati al **197**.

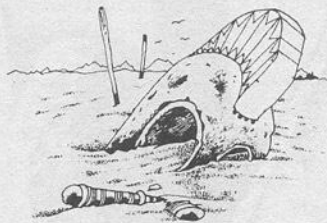
535

Man mano che prosegui diventa più difficile far presa sia sul muro che sul pavimento e, ad un certo punto, scivoli sul marmo e incapace di arrestare la caduta continui a precipitare. Poi voli in uno spazio aperto: non c'è niente a cui afferrarsi e il volo è spaventoso. Tra salti mortali e giravolte nell'aria, prosegui al **325**.

536

Non appena i guerrieri se ne sono andati, sgusci via dalla capanna per correre verso la pianura erbosa che circonda l'accampamento. È sera, ed è molto più fresco di prima. Nessuno sembra aver notato la tua assenza, perché non ti insegue nessuno, ma decidi lo stesso di camminare per tutta la notte per essere sicuro di non venire catturato nuovamente. La temperatura è precipitata e soffri per il freddo e la stanchezza, ma non osi fermarti.

Finalmente l'alba spunta dal piatto orizzonte, non interrotto nemmeno dalla sagoma di un albero. L'aria si riscalda, ma anche troppo, e presto hai la pelle disidratata. È da giorni che non mangi e non bevi. Alcuni avvoltoi iniziano a volteggiare un po' più avanti.

Continui per questa via alla ricerca di una sorgente d'acqua (vai al **155**), oppure ti allontani da quegli animali (vai al **211**)?

537

Il cavallo procede ad una lenta andatura per la strada scoscesa, e tu ti pieghi leggermente all'indietro per mantenere l'equilibrio. Ma da alcuni cespugli sbucano parecchi uomini, vestiti con mantelli e maschere da uccello: uno di essi ha arco e frecce. Freni il cavallo, ma gli uomini iniziano a strepitare e gridare come os-

sessi: quello con l'arco ti scaglia addosso una freccia, che trafigge il collo dell'animale. L'animale schiuma bava mista a sangue e crolla a terra, piegandosi in avanti e facendoti battere la testa sul duro terreno: svieni. Prosegui al **99**.

538

Le strade sembrano tranquille e nessuno ti riconosce. Questa volta non fai fatica a trovare il palazzo, che si staglia nel cielo annuvolato. Bussi senza esitazione alla grossa porta, perché ti facciano entrare, e viene una guardia.

«Chi sei tu che fai tanto baccano a quest'ora del mattino?»

«Sono Alteo il vendicatore, figlio di Egeo, re di Atene!»

La guardia si rabbuia in volto e ti chiude la porta in faccia. Dopo un paio di minuti, durante i quali resti stupito all'entrata del palazzo, la sentinella torna, riapre la porta e ti indica, farfugliando, ad un'altra persona. È il generale Eketone, che ti trascina all'interno. «Sai cos'hai fatto?» ti chiede. «Quando la nave è tornata con le vele nere, Egeo, sicuro di aver perso a Creta un altro figlio, s'è buttato in mare!»

Resti paralizzato. «Allora sono io il re di Atene?»

Eketone grugnisce: «Nominalmente sì. Ma in pratica gli Ateniesi non ti accetteranno mai, per questo tuo ritorno maledetto, a meno che non ti purifichi da questa colpa. Non so come potresti, però. In ogni caso, ho una nave ed un equipaggio pronto per te: vattene entro questa notte, o non potrò più rispondere della rabbia della gente!»

Prendi 8 punti di INFAMIA per aver causato la morte di tuo padre e recati al **215**.

539

Ti ricordi del coltello che hai alla cintola, lo tiri fuori e lo getti via. I Fitalidi hanno un mormorio di approvazione. «Bene» commenta il più anziano, «per guarire da tutti i mali interni ci si deve prima sbarazzare di quelli esterni, e perciò di ogni strumento di guerra. Ora bevi». Continua al **484**.

540

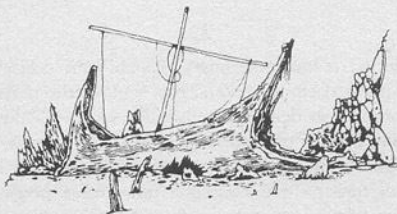
Chiedi di avere una cuccetta a bordo, ma il mercante riconosce da dove provieni a causa della tonalità dei tuoi vestiti. Ancora una volta ti colpiscono alla nuca e non ci vedi più. Questa volta ti risveglierai nell'Ade, vindice Alteo: forse è meglio così, ti risparmierai tanti, troppi dolori.

541

Anche il secondo avversario stramazza a terra ma i due non sembrano disposti ad arrendersi. Ti volti e scopri la ragione di questo accanimento: dal fondo della grotta sono sbucati altri dieci indigeni, o forse anche più, tutti conciati allo stesso modo, tutti armati di lance mortali. Non hai altra scelta che lasciarti catturare e andare con loro.
Vieni disarmato, ma puoi avere 4 punti di ONORE per la precedente vittoria. Prosegui al **110**.

542

Afferri il vecchio e lo scuoti. Ma con tua gran sorpresa, costui si trasforma in un leone. Lasci la presa immediatamente con un fremito di orrore. Il leone ti salta addosso mentre tu sei ancora irrigidito dalla paura. Devi combattere. L'animale ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 12 e ha il primo attacco perché ti ha colto di sorpresa. Non puoi ritirarti. Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **557**; se riesci a FERIRE il leone, vai al **310**.

543

«Alteo» esclama l'uomo macilento, «so perché sei venuto».
Sorpreso dal fatto che ti abbia visto da così lontano, per un istante non sei in grado di rispondere e chiedi, piuttosto scortesemente: «Chi sei, tu?»
«Eaco, naturalmente, il giudice dei morti».
Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua ignoranza. Ti avvicini ad Eaco, che intanto continua a frustare l'ombra, a sua volta intenta a frantumare i sassi. I tuoi modi si fanno più cortesi ora che hai scoperto di parlare ad una personalità tanto importante. Continua al **296**.

544

Ci sono ancora sei imbarcazioni ancorate alla banchina quando arrivi al porto, e hai anche la fortuna di incontrare un capitano che parla il greco. Ti spiega che ti trovi a trenta miglia a sud di Tebe, la capitale dell'Egitto, verso la quale domattina salperà. Ti offre anche un passaggio, che tu accetti con gratitudine. Sali a bordo e ti sistemi a dormire sul ponte, felice di un po' di riposo.
La mattina seguente, quando ti svegli, la nave è già salpata. Continua al **56**.

545

«Io sono . . » inizi guardingo, «ma chi sono costoro?»
«Ho pensato che tu potessi non conoscerli» ti risponde, orgoglioso della sua sensibilità, «sono gli uomini-uccello, i nostri protettori. Mio figlio stesso, e ne sono orgoglioso, ha avuto il permesso di farne parte. Ecco, prendi questo» e ti consegna una grossa pergamena che ha tirato fuori del vestito. «Questo è il nostro libro sacro: ti dirà tutto quello che devi sapere. Tienlo, ti prego».
Detto questo se ne va, felice di aver compiuto una buona azione. Prosegui al **179**.

546

Inizi a scendere, ma gli scalini sono molto ripidi e devi fare molta attenzione a non scivolare: cadere qui sarebbe sicuramente mortale. A metà strada ti fermi a raccogliere l'armatura che avevi abbandonato durante l'ascesa, poi continui finché non arrivi in fondo alla scalinata. Guardi per un'ultima volta quella rampa apparentemente infinita, quasi una via verso i cieli, e ti inoltri nella buia galleria (al **433**).

547

Quando ti svegli è già tarda mattina, e il sole è alto sull'orizzonte. Più giù alla tua sinistra, vicino ad un ruscello, c'è un gruppo di ragazzi che giocano a palla. Dietro ad essi, più lontano, c'è un piccolo villaggio nascosto da un boschetto. Alla tua destra la collina sale fino ad un prato erboso, sul quale siede un pastore fra le sue pecore. Ti alzi in piedi e, dopo esserti pulito dall'erba, decidi cosa fare: avvicinarsi al pastore (vai al **235**), andare verso i ragazzi (al **470**), oppure recarsi al villaggio (al **399**)?

548

«Cosa vuoi vedere, dunque?»
«Portami da mio fratello» ordini.
«E di che fratello parli?»
Sorpreso, rispondi: «Teseo, naturalmente!»
«Oh, pensavo che intendessi uno degli altri» ti risponde ambiguamente.
«Cosa vuoi dire?»
«Be', lungi da me raccontarti storie, ma parla con tua madre quando torni a casa, Teseo, allora» e si allontana.
«Aspetta, non ne so niente!»
Decano si volta: «Ci sono un sacco di cose che non sai. Infatti i tuoi genitori probabilmente non ti hanno mai detto che tu stesso sei illegittimo».
Sorpreso per queste rivelazioni divine, corri dietro alla guida. La galleria nebbiosa si dirama in sette bracci.
«Bene» dice la guida, «sembra che siamo arrivati ad un momento simbolico in cui dobbiamo scegliere . . ».
«Cosa vuoi dire, simbolico?»
«Niente di tutto questo è reale, non te l'hanno detto? Non vi insegnano più un paio di nozioni sull'aldilà?

Comunque, questa via conduce agli ufficiali corrotti» ti dice, indicandoti il braccio più a sinistra. «Questa invece agli ingordi e ai lussuriosi. La successiva ai monarchi e ai vari capi ereditari. Quella poi alle sventure naturali. Questa, invece, è ancora in costruzione. Non vorrai andarci: c'è l'Inferno là sotto».
«E questa?» chiedi, indicando l'ultima a destra.
La guida si cerca nelle tasche e tira fuori un libriccino verde con inciso sul frontespizio il ritratto di un grasso uomo bianco.
«Hmm . . . sono le principesse cretesi che, abbandonate dai loro amanti, morirono durante il parto».
«Ce ne sono molte?»
«Una sola».
«Chi?» chiedi. Ma mentre parli ti affiora da sola la risposta, portata da un'ondata di colpa.
Cosa fai, dunque: ti rechi dagli ufficiali di corte corrotti (al **417**), dai lussuriosi e ingordi (al **258**), dai re e capi (al **248**), alle calamità naturali (al **573**), oppure da Arianna (al **467**)?

549

I tentativi di placarli sono vani e presto capisci che hanno cattive intenzioni. Aspetti (vai al **299**), oppure corri via (al **316**)?

550

Sono passati quasi cinque anni e il tuo servigio alla dea continua ancora. Non è stata una brutta vita, pensi fra te e te, anzi persino piacevole. Hai officiato correttamente le cerimonie: l'unzione con l'olio sacro del piccolo oggetto conico, nella qual forma è adorata Afrodite a Pafo; la processione per le strade della città; le battaglie finte con le spade di seta. Oggi sarai

ammesso al primo grado del sacerdozio ed investito dei paramenti d'ambrosia di Afrodite. È venuto il momento e vieni condotto dal massimo sacerdote attraverso i corridoi del tempio al sacrario centrale, dove si adora il simbolo radioso. Ti viene ordinato di inginocchiarti accanto al cono sacro, cosa che tu fai prontamente.
Se Afrodite è la tua protettrice, vai al **5**. Altrimenti vai al **129**.

551

Mentre prosegui verso nord inizia a nevicare, e ti avvolgi nel mantello più che puoi. La trentina di chilometri che ti separa dai Fitalidi ti sembra aumentare man mano che avanzi. La nevicata diventa una vera e propria bufera e tu avanzi con difficoltà, alla cieca, maledicendoti per non aver ancora trovato quel che cerchi. Poi scivoli in un cumulo di neve e svieni. Mentre il vento soffia sul tuo capo la neve s'accumula fino a formare un soffice, confortevole, ma anche mortale manto.

552

Non hai denaro e la tua autorità sull'Egiziano è praticamente nulla, così ti è impossibile procurarti un rifugio per la notte. Sei costretto a dormire per strada, ma non chiudi occhio per timore che qualche predone ti tagli la gola. Perdi 1 punto di ONORE per questo comportamento, non degno di un re tra gente civile.
Il giorno seguente decidi di recarti al tempio, dove il sacerdote t'informa che dovrai viaggiare con lui fino all'oracolo dell'oasi ammonia. Il dio Ammone, ti dice, lo ha ordinato. Acconsenti (vai al **232**) oppure rifiuti l'invito (vai al **317**)?

553

Presto arrivi all'ombra degli alberi, dove ti fermi per un po' a riposare perché ora fa veramente caldo. Il luogo sembra assolutamente deserto: non c'è segno di animali o uccelli in quella pianura infuocata. Scruti l'orizzonte per vedere se vi sia una qualsiasi forma di vita: dalla spiaggia che hai appena lasciato si leva una sottile colonna di fumo, che col passare del tempo, però, diventa sempre più densa e nera. Cosa fai, ritorni alla spiaggia (al **350**), oppure t'inoltri nell'isola (vai al **271**)?

554

Dopo un altro lungo silenzio la voce riprende a dire: «Non posso aiutarti giù nell'Ade, ma ricordati che chiunque mangi qualcosa laggiù, non farà più ritorno. Vai, ora!» Prosegui al **197**.

555

Ti getti a terra in segno di sottomissione e i pescatori accettano la tua resa: ti tolgono i vestiti e ti spingono in mare. Prendi 1 punto di INFAMIA. Lotti con la risacca per uscire dall'acqua e ti avvolgi rapidamente in un panno che ti porgono. Sembrano tutti molto divertiti per l'episodio, ma tu sei molto contrariato. Continua al **314**.

556

Sollevi la mano in quello che ti sembra un gesto conciliante, ma gli indigeni ne sono molto irritati. Sei afferrato e condotto fuori della grotta, mentre il trepestio degli indigeni ti risuona nelle orecchie. Come fai per fuggire verso la zattera, una lancia ti sibila vicino alla testa. Ma riesci a portare rapidamente l'imbarcazione in acqua. Prendi 1 punto di INFAMIA per questa tua offesa al cerimoniale degli indigeni. Addolorato, decidi di chiamare quest'isola *Altenesos,* in base al tuo nome. Prosegui al **214**.

557

Il re degli dei ha pietà per la tua triste condizione e ti conduce via da Faro. Ti guarisce e ti ordina di andare nell'aldilà a cercare tuo fratello Teseo, che potrà dirti come purificarti dalla colpa criminosa. Poi ti depone sull'isola, accanto ad una nuova zattera.
Tu offri le tue preghiere a Poseidone, affinché ti sia propizio nella traversata, e ti rimetti in mare. Continua al **254**.

558

Il mostro d'acqua sembra dissolversi completamente. Tutto quel che ne rimane è una placchetta lignea, che galleggia sulla superficie. Ti allunghi per prenderla, ma sprofondi nell'acqua. Riesci sì ad afferrare la piastrina, ma stai per soffocare e affogare. Proprio quando senti di essere sul punto di abbandonare per sempre questa esistenza mortale, per diffonderti nel liquido elemento, ecco che ti ritrovi a Scione. In mano hai ancora la placchetta, con sopra inciso il simbolo dell'acqua.
Riporta i tuoi punti di ONORE al valore che avevano prima di questo combattimento. Se questa è la terza creatura che hai vinto, vai al **346**. Altrimenti devi confrontarti con il grano (vai al **44**), oppure col fuoco (vai al **107**).

559

Le bacche hanno un buon sapore e sembrano rifondere nuova energia alle tue stanche membra. Ne raccogli due buone manciate come provvista e ritorni alla spiaggia per costruire la zattera. Continua al **230**.

560

Ti spingi fra la calca fino ad arrivare alla porta e aprirla, senza dar bada alle grida soffocate che provengono da dietro. L'interno è illuminato: di fronte a te c'è una donna vestita di nero, dall'aria piuttosto familiare. Accanto a lei c'è un tavolo zoppo su cui sono riposte un'urna colma d'acqua, una coppa di grano, ed un piccolo braciere in cui arde una leggera fiamma bluastra. Da una fessura nell'urna gocciola dell'acqua.
«Sono Arissa, sacerdotessa di Demetra a Scione. Sei un adoratore della dea madre?»
Rispondi di sì (vai al **42**), oppure neghi ogni legame con il culto del grano (vai al **108**)?

561

Il sentiero sparisce ancora una volta nella nebbia e tu cammini lentamente, sperando di trovare la strada per arrivare da Teseo o da Eaco, il giudice dei morti; ma tra le nubi e la nebbia ti si rivela una scena terribile.
Tantalo, che osò dare in pasto agli dei il proprio figlio Pelope, è immerso in una pozza d'acqua, uno specchio lucidissimo sul quale si riflette la sua immagine. Sopra di lui cresce un albero miracoloso, da cui pendono mele, pere, uva, arance ed ogni altro frutto prelibato.

Eppure ogni volta che egli si alza per afferrare un frutto e soddisfare la sua fame furiosa, anche l'albero si solleva: ogni volta Tantalo crede di poterne prendere uno, ed ogni volta gli sfugge. Allora s'abbassa per dissetarsi, ed ecco che l'acqua sparisce, come se avessero aperto un buco nella pozza. Quando si risolleva verso l'albero, l'acqua ritorna per rinnovare il suo tormento.
Dai un'ultima occhiata a Tantalo e continui per la tua via, incapace di sopportare più a lungo la vista di quel tremendo supplizio.
Vai a sinistra (al **447**), oppure a destra (al **328**)?

562

Al momento cruciale il vento scema e le correnti ti trascinano sugli spuntoni rocciosi. C'è un attimo di silenzio teso e l'equipaggio ha i sudori freddi; improvvisamente l'impatto: un rumore di legno in frantumi che squarcia l'aria silenziosa come il suono di un gong che annuncia l'arrivo del nemico, il cozzare degli eserciti e le grida disperate delle future vedove. Persino i Troiani che seguono la gara dalla costa sentono il fragore. Prendi 3 punti di INFAMIA per la tua disonorevole condotta di gara.
La barca va in pezzi e tu ti ritrovi in acqua, in una confusione di vele, membra e sartiame. Se Poseidone ti è SFAVOREVOLE, vai al **360**; altrimenti, ce la fai a nuotare fino alla costa, dove trovi tuo cugino (vai al **320**).

563

Prima che i pescatori ti possano vedere, ti infili in una capanna vuota e qui ti nascondi, invisibile a tutti. Senti gli uomini tornare, ridendo e scherzando, con il risultato della pesca quotidiana. Non riesci a capire le loro parole, dapprima, credi, perché sono lontani, poi invece capisci che si tratta di una lingua che non conosci. Si fermano vicino alla capanna a chiacchierare un po', per poi recarsi alle loro dimore. Tiri un sospiro di sollievo, quando sei sicuro che nessuno entra dove ti sei rifugiato. Il pomeriggio lascia spazio alle ombre della sera e si fa più freddo. Inoltre cominci ad avere molta fame. La tua paura di essere scoperto sparisce gradualmente e ti avventuri fuori della capanna, spinto dal desiderio di cibo. Cerchi di procurartelo senza farti vedere (vai al **452**)? Oppure lo chiedi a qualcuno (vai al **594**)?

564

Non è poi così raro imbattersi in un capitano che parli greco, poiché le relazioni tra l'Acaia, gli Ittiti e gli Egiziani sono attestate da molti documenti antichi. Quel che è interessante è che il capitano non riconosce in te il figlio di un personaggio regale, ma ciò può spiegarsi con il fatto che sei stato strapazzato per sette anni dalle tempeste e dal deserto infuocato. Forse nemmeno tua madre Etra ti riconoscerebbe, nelle condizioni in cui ti trovi ora. Prendi perciò 1 punto di INFAMIA per non aver curato la tua persona. Torna al **544**.

565

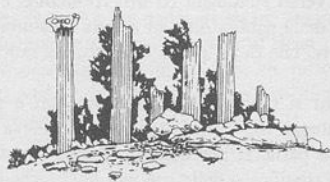
Con un ultimo colpo spezzi il collo del leone, che stramazza sul fondo della gabbia. Prendi 4 punti di ONORE per la tua vittoria.
Ti volti verso i Nubiani ed urli trionfante. Poi scrolli la porta della gabbia fino ad aprirla e cammini diritto verso il re, che fa un passo indietro, ma non è intimidito.
I Nubiani si fanno avanti, cosicché non è solo il re che fronteggi, ma tutta la tribù. Il re solleva un braccio e poi parla. E per quanto tu non conosca quella lingua il significato delle sue parole ti è chiaro. Continua al **330**.

566

La lancia del campione ti trapassa la coscia destra e cadi a terra, apparentemente morto. Ma Zeus non intende lasciarti morire così e rinfocola la fiamma vitale nel tuo cuore. Cerchi di balzare in piedi, ma la ferita è profonda e non puoi reggerti sulle gambe. Ciò nonostante sollevi la lancia e la scagli contro il guerriero. Ma, non avendo forza, il giavellotto rimbalza innocuo ai suoi piedi. I Nubiani sono però esterrefatti. Sostenuto da due guerrieri, sei condotto fino ad una capanna (al **190**).

567

La galleria a sinistra è in piano e per nulla scivolosa. Camminare da questa parte è più comodo di prima e perciò presto hai preso una buona andatura. Dopo un po' vedi che alla fine di questa galleria ci sono degli scalini di pietra che conducono chissà dove verso l'alto. Giungi all'inizio della scalinata e scopri che essa è tanto lunga che non si può vederne la fine. È molto ripida e sarebbe un grande sforzo salire fino in cima. Cosa fai, torni al canale scivoloso (al **433**), oppure decidi di salire (vai al **471**)?

568

Scappi rapidamente lontano dai tre pescatori e sei contento di avere preso questa decisione, poiché altre persone sono uscite dalle capanne, tutte armate di coltelli. Sicuramente si tratta di una popolazione non ancora civilizzata, che non accoglie uno straniero secondo i decreti di Zeus; dei barbari brutali che evitano tutti gli altri e li scacciano.

Decidi di tornare alla barca e di lasciare immediatamente quest'isola disgraziata. Risali la via che porta al centro dell'isola e attraversi di fretta la piana. Da sotto la scogliera si alza un denso fumo, proprio come quando una foresta s'incendia nell'arsura estiva. Continua al **350**.

569

Osservi attentamente l'anello, ma non distingui alcun segno particolare. Poi l'infili al dito medio. Con grande orrore, ti senti mancare tutte le forze e capisci che si tratta di un anello maledetto. Te lo togli immediatamente e lo getti in mare. Ma ha già prodotto i suoi effetti: devi perciò ridurre di 1 punto la tua POTENZA e PROTEZIONE per tutto il resto del viaggio.

Ti allontani dal mercante e vai dall'altra parte dell'imbarcazione a guardare le acque, che sono stranamente calme. Per un istante resti solo. Poi arriva Markos. Continua al **239**.

570

Dall'alto Olimpo Zeus ti ispira di una conoscenza divina: immediatamente capisci la vera natura del rito che stai per compiere. Afferri il cono sacro e lo scaraventi sul petto del sacerdote, che manda altissime grida di dolore e poi, con il petto squarciato, muore. Cogli l'occasione per fuggire, ti precipiti nei corridoi sinuosi del tempio per giungere all'aria aperta. Sei di nuovo un uomo libero! Ti guardi intorno per vedere se nessuno ti abbia seguito e scorgi alcuni servi del santuario, che hanno scelto anch'essi la libertà. Continua all'**84**.

571

«Ti senti scuotere e sei irritato, perché non puoi nemmeno morire in pace. Davanti a te ci sono due uomini avvolti in un grezzo mantello.
«Tu sei Alteo» dice uno, «ti stavamo aspettando».
L'altro ti solleva sulle sue spalle, e tu stai per perdere i sensi.
«Noi siamo i Fitalidi» dicono. Prosegui al **172**.

572

Finalmente il dio torna al suo aspetto originario.
«Dimmi, Alteo, quale dio ti ha aiutato a catturarmi? E per che motivo?»
«Vecchio» gli rispondi, «questi sono cavilli. Non tergiversare, rispondi alle mie domande e poi ti lascerò libero».
«Bene, ma non perdere tempo, perché mi fa star male questo stato di cattività».
Chiedi al dio delle metamorfosi come puoi tornare a casa (vai al **294**), come puoi purificarti dalla tua colpa (vai al **483**), oppure come puoi trovare del cibo su questa isola spoglia (vai al **599**)?

573

«Io pensavo che questa via portasse alle vittime delle calamità naturali» osservi perplesso.
«No, sono essi stessi disastri naturali» ti risponde Decano, indicandoti le ombre che ti passano accanto. «Questa, per esempio» ti dice la guida, mostrandoti un uomo che sembra sul punto di annegare in un lago, «cercò di sedurre una regina, facendole credere di poter influenzare le decisioni degli dei per favorirla. Ora, che una regina possa credere a tali fandonie è piuttosto strano, ma la poveretta voleva a tutti i costi di-

ventare immortale e cascò nelle trame dello spasimante. Per farla breve, costui adesso emana un tale profumo che le ninfe più belle non saprebbero resistergli, ma ciò gli è un perenne tormento, perché soffoca in quello stesso profumo».
«Mi sembra crudele» commenti.
«Devi ricordarti, caro Alteo, che si tratta di metafore».
Turbato da questa spiegazione, continui per la tua via (al **279**).

574

Riesci a liberarti dal coccodrillo, che viene trattenuto dall'onnipotente Zeus, e il capitano ti trae a bordo. Sei felicissimo di sbarcare sulla terraferma, a Ermopoli. Anche il sacerdote sembra molto contento di scendere a terra e diventa molto più socievole. Continui il viaggio verso l'oasi a dorso di cammello (al **369**).

575

Ombre prive di sostanza ti passano accanto, mentre cammini fra i morti che desiderano attraversare lo Stige. Noti che alcuni portano in bocca un obolo, ma la maggior parte ne è priva. Ti viene in mente che quelli che hanno la moneta sono i fortunati che hanno ricevuto sepoltura. In quella moltitudine riconosci un vecchio amico: è Diptis, il cinico di Creta, e purtroppo non ha con sé l'obolo.
«Diptis, Diptis!» gridi e l'ombra si volta.
«Ah, Alteo, ti hanno preso, vero?» Si ferma, ma, prima che tu possa chiedergli cosa intende, ti dice: «Bene, ma perché non hai l'obolo?»
«Non sono morto».
«Ah sì, ora vedo, hai della sostanza».
«Sono venuto a salvare mio fratello Teseo» rispondi alla domanda che leggi stampata sulle labbra del cretese, prima ancora che egli la formuli.
Chiedi a Diptis che cosa gli è accaduto (vai al **503**)? Oppure ti avvii verso il traghetto (al **442**)?

576

Ti svegli e trovi la tua barca in fiamme, bruciata dal fuoco che avevi acceso la sera precedente. Raccogli freneticamente un po' d'acqua di mare e la getti sulle fiamme. Ma presto la barca è ridotta ad un cumulo di cenere. Ti viene da piangere, perché sembra che gli dei non ti lasceranno mai rivedere tua madre a Trezene. Ogni volta che fai un passo in avanti, ogni volta che ti avvicini a casa, ecco che la sfortuna o l'ira di qualche dio capriccioso ti ricacciano indietro. Questa è l'ultima sconfitta, pensi, perché ci sono più di ottocento chilometri da qui alla Grecia. Continua al **256**.

577

Uccidi il Boscimane e assieme ai Nubiani sbaragli gli altri. Sulla via del ritorno stai più attento ad eventuali imboscate. I guerrieri ti lodano e, dopo altre due spedizioni, sei quasi del tutto accettato nella tribù. I guerrieri, allora, ti insegnano le loro tecniche di combattimento: per questo aumenta di 1 punto i tuoi valori di POTENZA e PROTEZIONE.

Presto diventi uno dei migliori guerrieri e conduci le battute di caccia e le spedizioni punitive contro le tribù nemiche. Prendi per moglie una delle figlie del re e ti dimentichi del tutto di Atene e Trezene. Passano i mesi, e presto è già un anno che sei fra i Nubiani. Prosegui al **313**.

578

Sembra proprio che sei destinato a perdere la vita per mano di due contadini, ma ecco che Zeus interviene e ti porta all'altissimo Olimpo per curarti le ferite. Ora sei SANO e devi tornare a combattere. Altri contadini, però, si sono avvicinati nel frattempo. Quattro di loro ti sono addosso. Continua al **299**.

579

Nelle due settimane successive, in viaggio verso il nord, vedi molte meraviglie di questa terra. Infatti, mentre il capitano sbarca per vendere le pelli, tu hai l'occasione di andare a zonzo per un paio d'ore. Vedi la città di Tebe, sacra al dio Ammone, e le sue cento porte, poi Copto, dove giungono le gomme, le spezie e le preziose gemme d'Arabia e l'avorio e la giada della lontana India. Qui il capitano riesce a scambiare due pellicce per un sacco pieno di giada e ti fa dono di un pezzetto.

Da Copto a Menfi la nave non fa scalo e il capitano ti dà il permesso di tenere il timone e persino di disporre la velatura. L'arrivo a Menfi, città splendida per le sue piramidi, pone fine alla traversata di una zona desertica e poco coltivata. Hai poco tempo per guardare le grandi piramidi di Cheope, perché subito la nave attracca al porto della seconda città dell'Egitto.

Il capitano si accommiata da te: «Questa è la nostra fermata più a nord. Sei stato un buon compagno di viaggio, quasi uno dell'equipaggio. Ti prego, accetta una di queste». Ti porge una pelliccia di leone ed una di leopardo. Prendi la prima (vai al **492**) o la seconda (vai al **393**)?

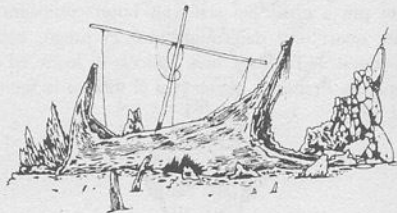
580

Il soldato esita per un istante, poi ti fa un segnale. Evidentemente vuole che tu lo segua. Vai con lui (al **160**)? Oppure no (vai al **362**)?

581

Le vele si gonfiano e la tua imbarcazione procede spedita, superando brillantemente l'avversaria. L'equipaggio schernisce i rematori dell'altra barca e, spronato dai tuoi incitamenti, compie l'ultimo sforzo per superare il traguardo. Prendi 5 punti di ONORE per la vittoria. Scendi dallo scafo e sollevi le braccia trionfante. I Troiani ti applaudono e poi ti pongono un alloro sul capo. Dopo un po' la folla si dirada e puoi finalmente salutare Agnoste. Prosegui al **320**.

582

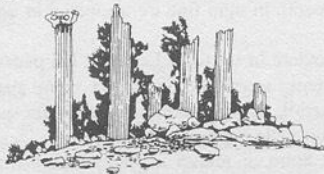
Non c'è nessun punto della riva da cui si possa attraversare e dall'altro lato non si vedono barche. Sembra che tu debba nuotare, o tornare da Markos a patteggiare. Se opti per la prima soluzione vai al **253**; se decidi di andare dal mercante, perdi 1 punto di ONORE e recati al **493**.

583

Come ti vedono sguainare la spada, i due ti si avventano contro con un urlo disumano. Hanno POTENZA 6 e PROTEZIONE 12 (più la spada, POTENZA 1). Ricordati le regole per il combattimento contro più avversari.
Se riesci a FERIRLI GRAVEMENTE vai al **499**; se ti arrendi vai al **299**; se ti ritiri vai al **397**; se muori e vieni salvato da Zeus vai al **578**.

584

Il Fenicio sorride e solleva molto lentamente la mano destra. Sotto non c'è niente ed egli, ridendo, ti mostra l'altra mano, dove tiene anello e giada. Quello lo infila di nuovo al dito, questa la ripone in una saccoccia. Te ne vai molto seccato a guardare il mare. Dopo un po' il mercante ti viene vicino. Continua al **239**.

585

Prima di parlare, il re fa un segnale ad uno dei suoi guerrieri, che va verso la gabbia e dopo un attimo ritorna con la pelle del leone: questa è il tuo trofeo. Recati al **330**.

586

Un'onda enorme solleva la zattera e la scaglia molti metri in aria, per poi scaraventarla in un gorgo che la risucchia e la manda in frantumi. Ti trovi circondato da una muraglia d'acqua. Lotti per recuperare l'imbarcazione, ma per te non c'è scampo in quest'inferno schiumante. Poseidone punisce sempre chi manca di offrirgli le sue preghiere prima di affrontare il mare.

587

Accovacciato con la schiena rivolta all'ingresso della caverna, percepisci il gocciolio che scende da una stalattite e cade al suolo. Batti gli occhi, un lampo, e una serie d'immagini, che durano una frazione di secondo, si susseguono: una nuvola... le acque infinite di Oceano... tu nel ventre di tua madre... un campo di grano... un fiore... un uccello che vola sopra le montagne... un occhio che s'apre e si chiude... un uomo e una donna intenti a parlare presso un muretto a precipizio sul mare... un cadavere deposto nella tomba... una vecchia accanto al focolare... una catena di montagne avvolte nelle nubi... una barriera corallina estesa fino all'orizzonte...
Capisci che tutto ha una connessione: le acque evaporano dal mare, vanno al cielo, formano le nubi, che mandano la pioggia sulle montagne, che discende per i campi a nutrire i raccolti e sfociare di nuovo nel mare. Il cerchio dei fedeli in questa caverna, il cerchio degli elementi: in ogni fine c'è un inizio, in ogni inizio una fine.
Ti senti cadere in un tunnel di luce: hai paura. Ma subito rinvieni, accettando la caduta come parte di te stesso. Sorridi, apri gli occhi: sei ancora fra quelle persone, mano nella mano coi tuoi vicini.
«È finita. Sono di nuovo in me, amici. La morte mi ha lasciato. Vi ringrazio». Continua al **432**.

588

La dea Atena si rivela per darti il suo prezioso consiglio: «Alteo, la tua zattera è oramai un ammasso di cenere, non hai da mangiare e gli abitanti di quest'isola sono ostili. Ascolta il mio suggerimento e potrai tornare a Trezene. Questa è l'isola di Faro, dimora del rinomato profeta Proteo. Cercalo e risponderà sinceramente a tutte le tue domande. Ma prima devi intrappolarlo e trattenerlo con forza, perché altrimenti si divincolerà e cercherà di liberarsi con tutte le trasformazioni di cui è capace...».
La dea poi ti spiega che a mezzogiorno il vecchio emerge dal mare per andare a riposare in una caverna. Attorno a lui si radunano molte foche, che egli conta prima di dormire. Atena continua con la descrizione e svanisce d'incanto.
Corri a coprirti di una pelle di foca, come ti ha ordinato la dea, e ti acquatti sulla riva. Proteo emerge, conta il suo gregge marino, te incluso, e va a dormire. All'improvviso, balzi in piedi e lo afferri alle braccia. Il vecchio veggente non è facile da catturare, poiché subito si trasforma in un possente leone e poi in un insidioso serpente. Ma tu sei avvisato e sai come agire. Le successive metamorfosi di Proteo, in pantera, cinghiale e in acqua corrente, non ti scoraggiano. Continua al **572**.

589

Il traghetto si allontana senza di te e il capitano ti manda un cenno di saluto con la mano, augurandoti buona fortuna. Aspetti all'imbarcadero, composto da una serie di tavole malamente inchiodate su una piattaforma, e speri che presto arrivi un'altra imbarcazione. Ma passano le ore e i raggi del sole già cadono obliqui sulla terra. Finalmente attracca una barca e il capitano, che parla greco, ti offre un passaggio. Prima è diretto a sud e non ritornerà indietro prima di due giorni. Cosa fai, vai con lui (al **473**), oppure aspetti ancora nella speranza che giunga una nave diretta a nord (vai al **274**)?

590

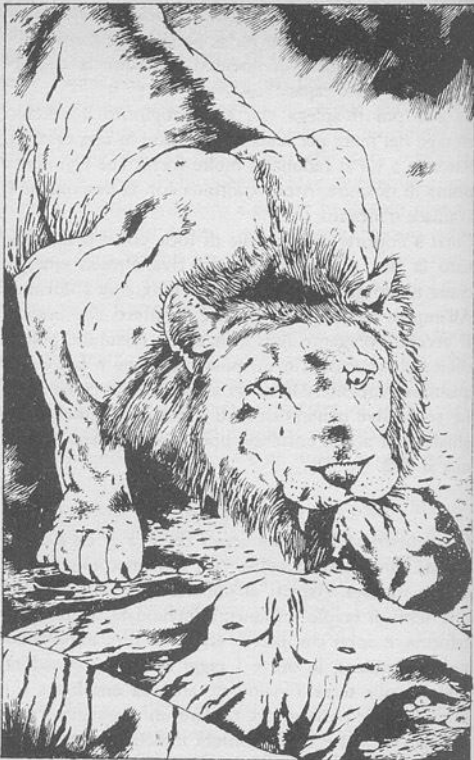
Con una zampata il leone ti fa stramazzare svenuto. Quando rinvieni è già giorno: il sole è alto sull'orizzonte e il leone se n'è andato; così ti prepari nuovamente a scendere nell'oltremondo (al **530**).

591

Sei ormai tra i Nubiani da quasi un anno, e tra non molto ci sarà la festa annuale a cui partecipano tutte le tribù nel raggio di chilometri e chilometri, per rendere il dovuto omaggio al re: avrà luogo questa notte. Durante il giorno ti raccontano in dettaglio gli ardui compiti che devi eseguire per prepararti alla cerimonia: devi trascinare due grossi massi in una arena al centro dell'accampamento, per costruire una piattaforma, e scavare un fossato attorno alle capanne. Alla sera sei esausto e felice di poter finalmente mangiare e riposare: il re, infatti, ha dichiarato che tutti gli schiavi siano trattati per quest'occasione da uomini liberi. Perciò puoi guardare la marcia dei guerrieri che si radunano nell'accampamento. Ognuno di essi reca in mano una torcia e tutti insieme formano un cerchio, al centro del quale si dispone il re, sopra la piattaforma. Dietro a lui c'è una gabbia di canne in cui un leone di montagna si agita affamato e nervoso.
Improvvisamente, l'animale s'avventa sulle sbarre, le abbatte, si getta in mezzo alla folla dei Nubiani, assale uno dei capi tribù e se lo porta via nella vasta pianura. In tutta quella confusione, approfitti per fuggire nella radura erbosa (al **191**).

592

Chiedere agli dei quali domande devi porre al vecchio profeta è davvero azione poco eroica: gli Olimpici po-

trebbero rispondere a molte domande che assillano i mortali che faticano nei campi o combattono in battaglia, ma se così facessero ogni barriera tra divino e umano sarebbe rimossa e l'Olimpo sarebbe presto invaso dai contadini ...
Perciò pensa da solo cosa devi chiedere a Proteo e non cercare di scardinare i segreti dell'ordine delle cose decretato da Zeus e dai suoi immortali fratelli. Perdi 1 punto di ONORE e stai attento per il futuro. Torna al **572**.

593

Abbassi l'arma, in segno di clemenza. Il Nubiano ti guarda sconsolato e con un'espressione ingrata. Quattro indigeni si fanno avanti per portar via il loro compagno ferito che tengono stretto e trascinano tra le ali di folla, sebbene gridi disperatamente e si agiti per liberarsi. Tu li segui e capisci il motivo di tanto gridare e agitarsi: alcuni metri più avanti c'è una gabbia di canne, in cui un grosso leone di montagna va su e giù nervosamente. I quattro scaraventano il poveretto nella gabbia e chiudono la porta. Il Nubiano non strilla, né si dispone alla lotta, ma aspetta paralizzato dal terrore. Ti rendi conto che desiderava essere ucciso, e non risparmiato, per evitare un destino ancora più crudele. Prendi perciò 1 punto di INFAMIA, assieme ai 4 punti di ONORE per la vittoria.
Girati, prima che il leone sbrani il tuo avversario, e recati al **152**.

594

Ti avvicini ad una capanna e dai un'occhiata all'interno: tre uomini siedono attorno ad un calderone sul fuoco, nel quale bolle una mistura di pesce e bacche. Il cibo manda un forte aroma. Tu gesticoli, nell'intento di comunicare ai tre pescatori. Questi capiscono, ma allontanano da te la pentola. Uno tira fuori addirittura un coltello e lo agita nella tua direzione, per indicarti che la tua presenza non è molto gradita. Poi si alzano, avanzano verso di te e noti che tutti hanno un lungo coltello in mano.
Cosa fai, li attacchi (vai al **213**), oppure scappi via (al **525**)?

595

Dopo aver detto rapidamente una preghiera agli dei, ti tuffi nelle acque schiumanti sotto la cascata. Le correnti ti risucchiano sotto e inghiotti molta acqua. L'equipaggio della nave egiziana si butta in mare per venirti a salvare, ma non osa avventurarsi fino ai vortici che ti trascinano dietro la cascata. Devi pregare il tuo protettore (investi 4 punti di ONORE) se non vuoi affogare. Se lo fai, oppure se vieni salvato da Zeus, continua al **288**.

596

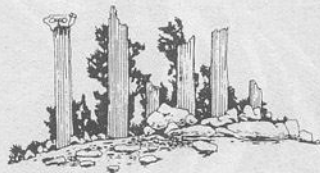
Come colpisci la foca, si aprono le acque accanto alla riva e ne esce il loro dio, Poseidone, signore degli oceani. In mano ha il tridente e il suo corpo è coperto di alghe marine. Senza esitare un istante, Poseidone affonda il suo tridente nel tuo petto. Zeus non interverrà a salvare chi ha offeso suo fratello!

597

Ti piazzi dietro al masso ed inizi a spingere assieme a Sisifo, il quale crede che tu prenda del tutto il suo posto e si fa da parte. «Grazie tante, amico» ti dice, «ce la farò dopo un po' di riposo».
Il macigno diventa molto pesante, oppure forse sei tu che diventi molto leggero ...
«Torno fra un attimo» aggiunge Sisifo e sparisce nella nebbia.
Lentamente senti venir meno tutte le tue forze e non ce la fai a trattenere il masso, che scivola giù per la collina. Ti senti obbligato a corrergli dietro e a rispingerlo fin dove lo hai ricevuto in consegna da Sisifo, cosicché non si senta imbrogliato quando ritornerà. Ma non tornerà mai più, Alteo.

598

Raggiungi le porte, ma in quell'istante dal nulla sbucano due ladri e ti si fanno contro minacciosamente. Cerchi freneticamente il coltello, ma ti sovviene di averlo lasciato nel costume dell'uomo-uccello. Uno dei due fa per colpirti con una clava, tu pari il colpo con un braccio, ma l'altro ne approfitta per assestarti una botta al fianco con una tavola di legno. Cadi a terra, senza fiato. I due malfattori ti sono addosso e, non trovando denaro o oggetti di valore, sfogano la loro rabbia bastonandoti a morte.

599

«Domanda saggia» risponde Proteo, «perché a che ti serve sapere come purificarti, se poi muori di fame? Dunque, devi recarti nel centro dell'isola, dove troverai un cespuglio pieno di bacche rosse e bianche. Mangerai solo quelle rosse e ne farai provvista per il viaggio. Attento: non prendere quelle bianche».
Il vecchio poi dà un ordine alle sue foche, che si allontanano in mare. Egli le segue immediatamente e tu resti solo sulla spiaggia.
Dopo aver camminato fino al cuore dell'isola, trovi il cespuglio. Le bacche sono amare, ma abbastanza nutrienti. Continua al **230**.

Quando raggiungi la cresta della collina ti accorgi che quel fumo è fumo d'incendio. Pieno d'ansia corri verso la città: Trezene è stata distrutta. Le strade sono deserte, salvo che per i corpi mutilati di alcuni vecchi, abbandonati nei viottoli. Molti edifici sono stati dati alle fiamme e di essi non resta che un ammasso di cenere e braci.

Le strade sono cosparse di spade di foggia straniera. Sotto la pioggia sempre più insistente alcuni ratti frugano nell'immondizia.

Tra le rovine del tempio trovi Passe, il Gran Sacerdote. È stato creduto morto e abbandonato fra le macerie, ma respira ancora, sebbene a fatica.

«Sono Alteo, sacerdote».

Ride, e sputa sangue: «Così il nostro eroe è tornato... troppo tardi, troppo tardi per salvare la nostra città...» trasale.

«Ma che è successo?»

«Solo i Troiani potevano fare questo... i Troiani!» I suoi occhi diventano vitrei. «Oh dei! Dove siete ora?»

«Mia madre, Passe! Mia madre, dov'è?»

Ma il sacerdote è morto.

La tempesta si fa violenta. Disperato, ti strappi le vesti e ti alzi fra le rovine, opponendo il nudo petto alla grandine tambureggiante.

«Alteo è tornato!» gridi al cielo. «Che giustificazioni avete adesso, o immortali?»

Ma gli dei non rispondono e mai più parleranno.

La grandine cade incessantemente sulla città devastata, tra poco scenderanno le tenebre. Sei tornato a casa.

Lontano, verso est, tua figlia aspetta il suo momento, ed affila la falce.

IL RITORNO

3

grecia antica

Un paio di dadi, una gomma
e una matita: non occorre altro
per fare un tuffo nel passato, in una
vicenda ricca di suggestioni mitologiche.

In questo libro il protagonista sei tu.
Dopo aver sconfitto il Minotauro
vorresti già essere a casa, da tua
madre, a Trezene. Ma il diverso volere
degli dei, capricciosi signori
del fato, e la tua ansia di conoscere
mondi e terre lontane ti spingono negli
infidi territori di Poseidone, lontano
dalla giusta rotta.
Riuscirai a resistere al canto
ammaliatore delle Sirene? Avrai il
coraggio di affrontare la discesa
nel mondo degli Inferi? Saprai sottrarti
agli incantesimi della ninfa
Calipso? Mille lusinghe si presentano
ad un giovane principe vittorioso, e
non sempre la saggezza sostiene
il giovanile ardore. Ardua è la via
del ritorno . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, giovane Alteo . . .

copertina illustrata da Michael Embden
ISBN 88-7068-174-2 **L. 7.000 iva inc.**

70681742

librogame®
il protagonista sei tu